独占&最新情報満載！3号連続総力特集第2回電撃RPG宣言'98

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月12日発行（隔週金曜日発行）第3巻第25号通巻57号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.61

1997 12/12

定価490YEN

3号連続総力特集第2回!!

電撃RPG宣言'98

新情報独占入手！
アトラス最新タクティカルRPG

レズス／パラサイト・イヴ

テイルズ オブ デスティニー

チョコボの不思議なダンジョン

ゼノギアス／フロントミッション オルタナティヴ

アザーライフ アザードリームス／MOON ほか

特別企画

最新ドラクエから『VII』へ

フォトジェニック

機動戦士Zガンダム

ウイニングポスト3

ときめきの放課後

悠久幻想曲2

電撃ソフトステーション冬季速報版

ブシドーブレード弐

ナイトメア・クリーチャーズ

バイオハザード2

双界儀

クリティカルブロウ

風のクロノアetc.

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1124572120498

電撃PlayStation Vol.61
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月12日発行（隔週金曜日発行）第3巻第25号通巻57号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-12／12

独占&最新情報満載！3号連続総力特集第2回電撃RPG宣言'98

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月12日発行（隔週金曜日発行）第3巻第25号通巻57号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.61

1997 12/12

定価490YEN

3号連続総力特集第2回!!

電撃RPG宣言'98

新情報独占入手！

アトラス最新タクティカルRPG

レズス／パラサイト・イヴ

テイルズ オブ デスティニー

チョコボの不思議なダンジョン

ゼノギアス／フロントミッション オルタナティヴ

アザーライフ アザードリームス／MOON ほか

特別企画

最新ドラクエから『VII』へ

フォトジェニック

機動戦士Zガンダム

ウイニングポスト3

ときめきの放課後

悠久幻想曲2

電撃ソフトステーション冬季速報版

ブシドーブレード弐

ナイトメア・クリーチャーズ

バイオハザード2

双界儀

クリティカルブロウ

風のクロノアetc.

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.61 電撃RPG宣言'98／レズス パラサイト・イヴ テイルズ オブ デスティニー ほか
発行：メディアワークス

PlayStation™

―『デュアルショック』ついに発売ですよ、林さん。
林「うんうん、ついに発売」
―ようやくこの手で触れることができるんですね。
林「できるんです」
―それでは。
林「また来月!」
―終わるな!家に帰って「MOON」やりたいのは分かるけど、待望の新アナログコントローラが出るんだからもっと積極的に説明してくださいよ。
林「分かりました。ではまずイラストをご覧ください。これは『太った親子がお風呂上がりに踊っていて楽しいね』を表現しているのではなく『2種類の振動が楽しめる』ということを表現しています。説明終わり」
―他に言うことあるでしょう。佐伯さんから聞いたこととか。
林「はいはいはい、それ先に言ってくれなきゃ。佐伯っちーが『バーガーバーガー』やった時に『チンジャオロースタルタルチーズバーガー』を店のおすすめにして店が倒産した話でしょ。あれ『ホイコーローあんかけ焼きそばマフィン味噌味』だったら倒産せずにすんだってウワサですよ」
―なるほど。いや違う。聞きたいのは『デュアルショック』のこと。
林「じゃあ話しましょう。今『デュアルショック』を買うと抽選で500名様にこの親子が当たる!というのは真っ赤なウソです」
―ホントのことは何か?
林「この広告作ってるコピーライターがイラストのお父さんそっくりというのはホントのことです。…満足した?」
―するかい。
林「じゃあ問題が解決したところで次の話題。『HAPPY HOTEL』についてね」
―もうなんでもいいや。
林「これ、普通の経営シミュレーションと違って人間関係が中心。登場人物を幸せにするとホテルも発展するハートフルゲームなのね。でもハートフルを目指しすぎて企画が『ハッピー屋台』になりかけたことがあるらしいわ」
―『ハッピー民宿』にもなりかけたとか。
林「セリフの組み合わせもハンパじゃなく多い。中には全ユーザーの内の2人くらいしか聞けないマニアックなセリフもあったりするんだって。それから、どうして舞台が上海なのかというとディレクターのKさんが視察で行ってみたかったからなんだって。上司には秘密」
―ほうほう。面白そうなゲームですね。ではそろそろ『デュアルショック』の話しを。
林「しましょう。イラストのお父さんのオッパイが私より大きいことはおいといて」
―そんなもんは、おいといてください。
林「腹の肉なら負けてないこともこの際おいといて」
―おいといてください。
林「では説明します。一回しか言いませんよ。『デュアルショック』は凄いコントローラです。なにしろグモモモモでグオグオグオとかズビビビビでグゲゲゲたったりフポポポポでプピピピだったりします。わかった?
―わかるかい。
『デュアルショック』は2つの振動を同時に再現する初めてのアナログコントローラ。『グランツーリスモ』『サイドワインダー2』『A5』といった話題のソフトが続々対応してるぞ。『グランツーリスモ』はなんと車種やエンジンの位置によって振動が変化する。ブレーキをかけながら縁石に乗り上げたりすると『グルルルグオグオグオ』って感じに振動するのだ。『サイドワインダー2』で撃たれながら墜落する時は『ビクビクビクグモモモモ』っていう振動が伝わってくる。まるで生きてるみたいにコントローラが振動する。体験してみれば分かるが臨場感が凄いのだ。もちろん今までのようにデジタルコントローラとしても使える。これから話題のソフトが続々対応するのは確実。絶対ソンなし。買えよな。

ブ

ステハニー★林からのお★知★ら★せ

超号外!

な、なんとプレイステーションが新しくなった!凄いことなんだぞ。

これはびっくり。なんと、隣でご紹介の新アナログコントローラ『デュアルショック』がプレイステーションに標準装備されることになったのよよよよよよよよよよよよよよ～ん(←振動している)。しかも本体には音楽CDをかけると万華鏡のような美しい映像が見られる新機能(SOUND SCOPE)を搭載。楽しいぞ。そして、なんと、さらに、そのうえ、新価格!標準価格18,000円。しかも税抜き!よ、太っ腹。ニクイね、このプレイステーション。というわけで「そろそろ子供に買ってあげましょ」という素敵な人も「よっし、この際もう一台買っとくか!」なんて豪快な人もこの機会に、ぜひ、ね。

SCPH-7000

PlayStation®

新発売 標準価格18,000円(税抜)

これが『デュアルショック』っす。

売りはなんといっても同時に感じる2つの振動。クセになるっす。えも言われぬ振動を独り占めして感動するもよし、彼女に持たせて「振るえてるじゃないか」と決めるもよし。とにかく大活躍の『デュアルショック』っす。操作性も向上。対応ソフトも続々増加。11月20日発売。単独で買うと標準価格3,300円(税抜)。こりゃ買わなきゃソンっすよ。ね、おやっさん(誰?)。

☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830(10:00～17:30、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ! → GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

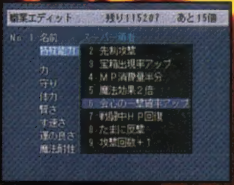
小粋な親子
こいき おやこ
ルルンとプルルン
今月のタコゲー
目に見える変身。剣がぶつかりあう戦闘。
グランストリーム伝紀
3DアクションRPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
問題は1万5千問。間違うとグレるぞ。
子育てクイズ マイエンジェル
子育てクイズ
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ
選べるジョッキーは3人。オヤジもいるぞ!
ギャロップレーサー2
3Dジョッキーレーシング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)テクモ
最大16人参加可能のぷよぷよ最新作!
ぷよぷよSUN決定盤
パズル
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)コンパイル
会話こそが5つ星ホテルへの道なのだ。
HAPPY HOTEL
ハートフルシミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)東北新社
変なメニューが大人気になることも。
バーガーバーガー
シミュレーション(舌ゲー)
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(有)ギャップス
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
プレイ! PlayStation® '97
第7回 この冬、君ん家にブルルンとプルルンがやってくる!・・・迷惑?
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©Sony Computer Entertainment Inc. ©1996 1997 NAMCO LTD. © COMPILE 1997 © TECMO, LTD. 1997 © 1997 GAPS INC./Rythmics/Ikuo HYAKUTA © 1997
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ASCII SOFT

超強力・新機能を満載して、待望

みんなのチカ

RPGツクールファンのみんなからの
さらにユーザフレンドリーに、そして
君が思い描いていたオリジナルRPG



待望の「職業システム」がついに登場! 転職も可能だ!

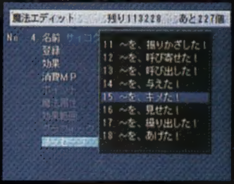
作成キャラクターは能力値以外にも、職業による特殊能力が設定可能。また、その職業になるための条件も設定できるので、「転職」を表現することもOKだ!

「場面パーツ」で特殊なシーンをラクラク表現!

「神殿」や「船」などの場面を完成した一枚絵のパーツで用意。君はただ設定するだけでOK! しかも背景を入れかえて、朝・昼・夜や遠い城、宇宙空間なども表現できる。

「フィールドマップ」システムが変更になった!

前作までは、フィールドマップでもダンジョンと同様にキャラクターが1コマずつ移動する方式だったけど、今回はフィールドマップ上には町や城などのポイントを示すマーカーを置き、ゲーム中はキャラクターの移動目標地点を指定して、そこまでキャラクターが自動で移動していく方式になったぞ。



今度は「魔法」だけじゃない、「必殺技」もあるぞ!

魔法はマジックポイント(MP)を消費して使う技だとすれば、必殺技はヒットポイント(HP)を消費する技。今回は、賢さ、魔法、必殺技、MP、HPなどの項目自体が変更できるので、例えば「MP」を「気合い」、「魔法」を「超能力」にして、「気合いを消費して超能力を使う」というような設定ができる。魔法や必殺技を使った時のメッセージ表記も変更可能だ。

『音楽ツクール かなで〜る2』から音楽データをコンバート!

プレイステーション版『音楽ツクール かなで〜る2』で作成した曲データをメモリーカードを介して『RPGツクール3』のBGMとして利用できるぞ。 '98年2月発売予定・標準価格:5,800円(税抜)

「メッセージ分岐」「フキダシ」「画面エフェクト」などの豊富なイベントを用意!

RPGツクール3でねらえ! 賞金1,000万円!!

第3回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト 開催

誰にでもチャンスはあるぞ!! 賞と賞金

グランプリ……………………1,000万円(1名)
準グランプリ…………………500万円(1名)
アスキーツクール作品賞……100万円(1名)
佳作……………………………50万円(若干名)
他にも各賞あり

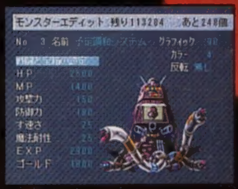
応募〆切:1998年5月31日(当日消印有効)
問い合わせ電話番号:03-5433-7138
祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで。
電話の受付は応募期間内に限ります。
A-CONホームページアドレス:http://www.ascii.co.jp/digifami/

のPS(プレイステーション)バージョン、ついに登場!!

ラで進化した。

ご意見・ご要望をめ〜いっぱい取り入れて、
格段に作りやすくなった『RPGツクール3』。
づくりの夢が、グッと現実のものになるぞ。

新セーブシステムで、
メモリーカード数枚に及ぶ超大作に挑戦!



「戦闘効果」は、さまざまなバリエーションを組み立てOK!

魔法の効果グラフィックは、火の玉や氷柱、十字架などのサンプル・グラフィックを回転・点滅・縦横の移動、拡縮させて、無限に近いパターンを作ることができる。また通常の攻撃グラフィックでも、アイテムに太刀筋を設定したりできるぞ。

魔法、モンスター、アイテムに属性を与えられる!

炎、水、地といった属性に名前をつけ、それぞれの属性を魔法、アイテムに付与させることができる。それに対して職業やモンスターに耐性や弱点を設定できるのだ。

オリジナルのグラフィックが作成可能だ!

グラフィック作成ツール「アニメティカ」を搭載。キャラクター、モンスター、オープニング・タイトルグラフィックを描いて、『RPGツクール3』のデータとして使用することができる。

サンプルゲーム「gobli〜ゴブリくんの冒険〜」を収録!

ザコキャラのゴブリ君が、ボスキャラになることを夢見てがんばるRPG。いろいろなテクニックが使われているので、ぜひ参考にしてみてくれ!

オリジナルRPG作成ソフト

RPGツクール3

アスキーツクールシリーズ

プレイステーション専用ソフト
絶賛発売中!!
メモリーカード 3ブロック
標準価格:¥5,800(税抜)

©1997 ASCII Corp. / 空想科学 / SUCCESS
©1997 Reiji Matsumoto

さらに詳しいことは、これを読もう!
データも満載だ!

大好評発売中

ファミ通編集部責任編集
RPGツクール3 公式ガイドブック
A5判/価格:本体1,200円+税

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

アスキーエンタテインメント ホームページ アドレス
http://www.ascii.co.jp/et/

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10

ASCII
株式会社アスキー

PIONEER LDC
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation
Si on allait boire un pot en rentrant?

Chisato Kadokura　Yumi Tachibana　Ryo Midorikawa

その街の街路樹が朱く色づき始め、秋の深まりが確実に判る頃。少女達も受験への階段を少しづつ登り始めています。今日は一斉模試の日。柚実も涼も千紗都も同じ試験会場で試験を受けました。その帰り道、柚実と涼は真剣に試験の結果を確認中。しかし1人千紗都は上機嫌。何故ならこれから久しぶりに3人でケーキ屋さんで美味しいケーキと紅茶で午後のひとときを楽しむつもりだからなのです。秋の日差しが少女達を優しく包み込み、春への期待感は徐々に高まって行ったのでした。

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

http://www. fiesta. or. jp/pldc/hpbj. html

©PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

「ノエル～ラ・ネージュ～」'97年12月下旬 発売予定

初回限定版の特典

- ●本編がはじまるまでのビフォアストーリーを収録したオリジナルドラマCD付き(豪華ブックレット封入)
- ●ピクチャーディスク仕様　●豪華スペシャルパッケージ仕様　●初回限定版¥8,800　●通常版¥6,800(税抜予価)

the Best NOëL PlayStation the Best

好評発売中 ¥2,800(税抜)

「ノエル～ラ・ネージュ～」

1998年B2版、A4版カレンダー

好評発売中 各¥1,800(税抜)

★本編「ノエル～ラ・ネージュ」のアフターストーリーを収録したドラマCD発売決定！★

お問い合わせ先:パイオニアLDC(株) 開発事業部TEL03-5721-1359

PlayStation
装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語
¥5,800(税別)
BLUE KNIGHT
VOTOMS
VOTOMS
VOTOMS
NOW ON SALE
VOTOMS
白熱の3Dリアルバトル
ショップでATをカスタマイズ
あそびは文化
タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1997 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.61 Dec.12,1997

TABLE OF CONTENTS

電撃特報

電撃だけが独自につかんだ、ビッグタイトルの衝撃最新情報!

1 機動戦士Zガンダム …… 10
2 ウィニングポスト3 …… 14
3 ときめきの放課後 …… 18
4 悠久幻想曲2nd Album …… 20

電撃RPG宣言'98

この冬元気いっぱいの、RPGタイトル大行進!!

レブス …… 30
ガーディアンリコール …… 34
パラサイト・イヴ …… 36
テイルズ オブ デスティニー …… 42
チョコボの不思議なダンジョン …… 48
ゼノギアス …… 54
フロントミッション オルタナティヴ …… 58
Blaze&Blade~Eternal Quest~ …… 62
フォックスジャンクション …… 64
アザーライフ アザードリームス 66
MOON …… 70
ドラクエスペシャル …… 74
RPGカタログ …… 76

電撃ソフトステーション 冬季速報版

この冬目が離せないタイトルばかりの超強力ラインナップだ!!

ブシドーブレード弐 …… 164
Nightmare Creatures …… 168
バイオハザード2 …… 172
双界儀 …… 176
CRITICAL BLOW …… 178
風のクロノア …… 180
その他23タイトル

電撃PlayStationG 美少女ゲームはココ! …… 89

●フォトジェニック●ヒロインドリーム2
●バックガイナー●大運動会
●メルティランサーRe-inforce
●Nonstop! ときめきメモリアル

電撃PlayQuestion ゲームの難所をさらに深く攻略 …… 131

★発売されるすべてのPSソフトをプレイして独自の評価をするページ
新作ソフトレビュー theDEEPER …… 120

電撃PSコロシアム …… 126
[読者イラスト]4色奴隷 …… 128
ウラワザデータベース …… 142
[まんが]ネオリュード2 はじめて物語 …… 143
[連載読み物]電撃コラムス …… 147
[読者ページ]PSの奴隷 …… 151
読者プレゼント …… 130
読者アンケート …… 162
NEXT WAVE? …… 193
電撃ランキングステーション 228
[情報ページ]
電撃NEWS STATION …… 230
次号予告+広告インデックス …… 237
新作ソフトスケジュール …… 238

GAME INDEX

あ
ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA …121,138
RPGツクール3 …… 122
アインハンダー …… 131
青山ラブストーリーズ …… 185
アザーライフ アザードリームス …… 66
アンシャントロマン~Power of Dark Side~ …… 81
維新の嵐 …… 81
イワトビペンギンROCKY×HOPPER 2~探偵物語~ …… 191
ウィニングポスト3 …… 14
ウォークラフトII:ダーク・サーガ …… 122
英雄志願-GAL ACT HEROISM- …… 81
エーシェント・アームストロング' 秘密司令大作戦 124
A5 A列車で行こう5 …… 123
X. RACING …… 124
NBAパワーダンカーズ3 …… 191
R?MJ(エムジェイ)THE MYSTERY HOSPITAL …… 123

か
ガーディアンリコール …… 34
ガジェット-パスト・アズ・フューチャー- …… 123
風のクロノア door to phantomile …… 180
加藤一二三九段 将棋倶楽部 …… 123
ガンダム ザ バトルマスター2 …… 188
GUNTU …… 122
機動戦士Zガンダム …… 10
クライムクラッカーズ2 …… 121,136
グランストリーム伝紀 …… 139
グランツーリスモ …… 184
CRITICAL BLOW …… 178

さ
サイドハイサイドスペシャル …… 124
ザ・コンビニ2~全国チェーン展開だ!~ 191
サラブレッドブリーダー世界制覇 …… 191
Jリーグ実況ウイニング イレブン …… 192
実戦パチスロ必勝法! 5 …… 123
スーパーライブスタジアム …… 182
ずっといっしょ …… 102
スペクトラルタワー2 …… 80
精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~ …… 104
ゼノギアス …… 54
双界儀 …… 176

た
大運動会 …… 98
タイムボカンシリーズ ボカンですよ …… 187
ダムタム・ストンプランド …… 124
チョコボの不思議なダンジョン …… 48
チョロQジェット レインボーウイングス 186
ツインビーRPG …… 79
デアデビルダービー …… 123
テイルズ オブ デスティニー …… 42
天使同盟(仮) …… 80
電車でGO! …… 187
トゥームレイダー2 …… 183
闘姫伝承 ANGEL EYES …… 189
ときめきの放課後 …… 18
トラコンピート~レジェント オブ ピンボール~ …… 123

な
Nightmare Creatures …… 168
Nightmare Project<YAKATA> …… 81
ネオリュード2 …… 122,132

は
バーガーバーガー …… 122
ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険 122
バイオハザード2 …… 172
HYBRID …… 122
バックガイナー …… 96
パラサイト・イヴ …… 36
パワートール2 …… 121
ヒロインドリーム2 …… 94
フォックスジャンクション …… 64
フォトジェニック …… 90
ブシドーブレード弐 …… 164
ぷよぷよSUN決定盤 …… 120
ブリガンダイン-幻想大陸戦記- …… 80
Blaze & Blade ~Eternal Quest~ …… 62
BRAVE PROVE-ブレイヴ・プローヴ- …… 76
フロントミッションオルタナティヴ …… 58
星で発見!! たまごっち …… 191

ま
マリア …… 185
ミッドナイトラン~ロードファイター2~ …… 122
MOON …… 70
メタルギアソリッド …… 190
メタルフィスト …… 191
メルティランサーRe-inforce …… 100,123
MOTO RACER …… 192
モノポリー …… 192
森田将棋 …… 192

やら
悠久幻想曲 2nd Album …… 20
竜機伝承 DRAGOON …… 81
LUCIFERD …… 80
るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-十勇士陰謀編 78
レブス …… 30
ロストソード …… 183
ロックマンDASH~鋼の冒険心~ …… 77

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

今回の気になる『Zガンダム』情報は、VSモードで選択できるパイロットの紹介に加え、カミーユ、シャアの2つのモードを比較してみるぞ。

機動戦士 Zガンダム

機動戦士Zガンダム

12/11 3D・STG	▶¥7,800(予) ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、TC ▶2P対戦可 ▶CD2枚組

多彩なモードにお楽しみ要素がバッチリ!

ディスク1には、TVアニメを基にしたエピソードを追う"カミーユモード"と、対戦を楽しむVSモードが収録されている。VSモードではCOMとの対戦だけでなく、始めから同梱されているもう1枚のCDを使えば、対戦ケーブルによる友だちとの通信バトルを楽しむことが可能なのだ。また、ディスク2には対戦だけでなく、このあと紹介するもう1つのストーリーモード"シャアモード"が収録されている。1つ1つのモードが充実していて、これだけのボリュームが詰まっているんだから、間違いなくお得!!『Z』ファンでない人も注目だぞ。

▲さ〜て、どのモードから遊ぼうか迷ってしまう。まずはCOMを相手に、VSモードで練習かな

▶VSモードのパイロット選択画面 このモードでゲームのシステムに慣れてからストーリーモードをプレイ

◀ステージ間に挿入されるデモムービーも見どころの1つ。デジタル処理された画面は、とてもキレイ

見逃せない!! オプションルーム

▶まだモビルスーツの空きが多い状態。全種類見るのは大変!?

▶ポリゴンで描かれたモビルスーツの細部までじっくり観察しよう

オプションでは、ゲーム中に登場するモビルスーツのポリゴンモデルを観賞することができるのだ。ズームアップに回転など、好きな角度から見ることができ、変形する機体の変形パターンもじっくり観察することができるぞ。また、VSモードには登場しないレアな機体も……。最初に見られる機種は少ないけど、ある条件を満たしていくと増えていく。全種類を見られるようにする楽しみもあるってワケ。

 ©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997

VSモードで選択できる14人のパイロットを紹介

ここにズラ〜ッと勢揃いした『Zガンダム』に登場する名パイロットたちは、ゲーム中のVSモードで選択できるキャラクターだ。それぞれのパイロットには複数のモビルスーツ、あるいはモビルアーマーが用意されていて、パイロットを決定後に機体を選択する。パイロットで選ぶか機体重視でチョイスするかはキミの自由！　白熱の対戦を楽しもう!!

▶パイロットも重要だが、戦いでは機体性能の方が大きな影響力がある

カミーユ・ビダン

『Z』の主人公であり、ニュータイプの素質を持つ17歳の少年。アーガマに所属している。搭乗機体：リック・ディアス、ガンダムMkⅡ、Zガンダム。

シャア・アズナブル

かつて赤い彗星と呼ばれていたニュータイプ。『Z』ではクワトロ・バジーナを名乗る。搭乗機体：リック・ディアス、ガンダムMkⅡ、百式。

ジェリド・メサ

ティターンズに所属する、カミーユの宿敵。搭乗機体：ハイザック、ガルバルディβ、マラサイ、ガブスレイ、バイアラン、バウンドドック。

ライラ・ミラ・ライラ

ガルバルディ隊の隊長で、周囲からは戦い好きと思われている。宇宙での人のあり方をジェリドに説く。搭乗機体：ハイザック、ガルバルディβ。

カクリコン・カクーラ

グリプスに第2陣として配属されたパイロット。だが悲運な最期を遂げることに……。搭乗機体：ガンダムMkⅡ、マラサイ、ハイザック。

パプテマス・シロッコ

巨大輸送船ジュピトリスのキャプテンであり、すごく頭の切れる男。カリスマ性が高く、ニュータイプでもある。搭乗機体：メッサーラ、ジ・オ。

ブラン・ブルターク

ニュータイプ研究所所属のパイロット。可変式モビルスーツ・アッシマーで戦うが、カミーユとアムロの前に戦死してしまう。搭乗機体：アッシマー。

ロザミア・バダム

オーガスタ研究所が作り出した強化人間。カミーユを兄と思い込み、しばらくアーガマに身を置く。搭乗機体：ギャプラン、バウンドドック。

フォウ・ムラサメ

ニュータイプ研究施設・ムラサメ研究所の4番目の被験体というところから、彼女の名前は付けられた。搭乗機体：サイコガンダム。

アムロ・レイ

1年戦争の英雄。その後は北米シャイアン基地で勤務に就いていたが再び戦場へ。搭乗機体：リック・ディアス、ガンダムMkⅡ、Zガンダム。

エマ・シーン

ティターンズに所属していたが、バスクのやり方に疑問を持ちエゥーゴに参加してティターンズと戦うことに。搭乗機体：リック・ディアス、ガンダムMkⅡ。

ヤザン・ゲーブル

軍規お構いなしに戦う、狂暴で野獣のような男。腹に一物を持つシロッコとは、馬が合うらしい。搭乗機体：ギャプラン、ハンブラビ。

マウアー・ファラオ

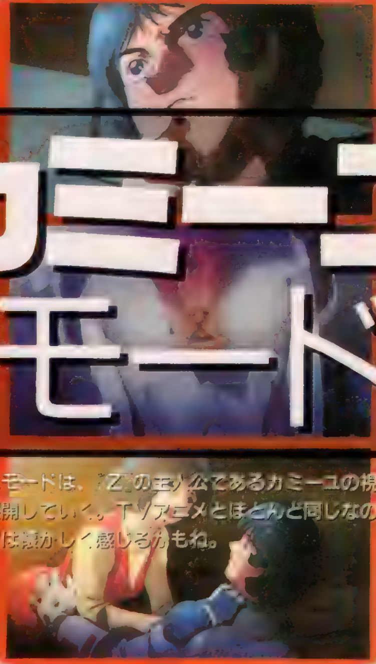
ジャブローでジェリドを助けてから、彼のパートナーとなる。ジェリドの才能を信じ、彼のサポート役に徹した優しい女性。搭乗機体：ガブスレイ。

ハマーン・カーン

ザビ家の血を引くミネバを擁し、地球圏にジオンの復興をもくろむ指導者。その昔、シャアと付き合っていたこともあるようだ。搭乗機体：キュベレイ。

徹底

TVアニメと同じエピソードのシナリオが展開していくストーリーモードには、カミーユとシャアモードの2種類ある。ここでは、2人の主人公の



カミーユモード

カミーユモードは、『Z』の主人公であるカミーユの視点からストーリーが展開していく。TVアニメとほとんど同じなので、オールドファンには懐かしく感じるかもね。

エピソード1 黒いガンダム

▶シャアのリック・ディアスを相手に練習しよう

エピソード1は、簡単な練習ステージ。まだガンダムの操縦に慣れないカミーユを、クワトロ（シャア）が実戦を交えてコーチしてくれる。

エピソード2 サイド1の脱出

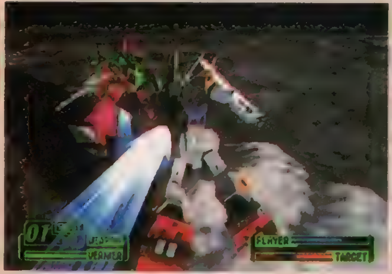
▶カミーユの前に立ちはだかるライラ

サイド1から出たカミーユの前に、ガルバルディβに搭乗するライラが出現して交戦。

▲コロニーをバックに死闘が展開！

▲コロニー内部で、ライラとカミーユが出会う

エピソード3 月の裏側



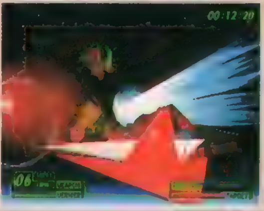
月のグラナダで、マラサイに搭乗するジェリドの奇襲攻撃を受けるアーガマ。これを迎え撃つために、カミーユがガンダムMkⅡで出撃。月面を舞台に、激しい戦いが繰り広げられる。

▲空中と地上戦をうまく使い分けるのがポイントだ

◀カミーユとは、ただならぬ因縁を持つジェリド。何度も戦いを挑む。

エピソード4 ジャブローの風

ジャブロー侵出を図るエゥーゴ。大気圏突入を前に、木星帰りの男シロッコがメッサーラでカミーユを襲う。その後マラサイに搭乗するカクリコンを相手にし、ジャブロー本部ではジェリドと対決。そしてジャブローを離れ、今度はシャトル脱出の手助けをすることに。



◀機動力抜群のメッサーラで、疾風のような攻撃を仕掛けてくるシロッコ。かなりの強敵だ

▶大気圏突入時に奇襲をかけられ、自由に動くことができないカミーユ。苦戦が強いられる状況だ

▼シャトルを無事に脱出させるために、襲いかかるアッシマーと交戦。シャトルに近づけるなっ！

▲ジャブローで、ジェリドのマラサイと戦う。建物などの障害物があるので、地形をうまく利用して戦おう。

エピソード5 アムロ再び

高機動のギャプランに搭乗したロザミアとの初対決。そこへ遅れてきたブランのアッシマーが、アウドムラを襲う。だが、アムロの活躍により危機は逃れ、一行はヒッコリーへ向かいシャトルによる脱出を試みる。しかし、ここでもブランのアッシマーが来襲する。それをアムロとカミーユが阻止!!

◀しつこくつきまとうアッシマー。機動力があるだけに、空中戦は苦戦が予想される。

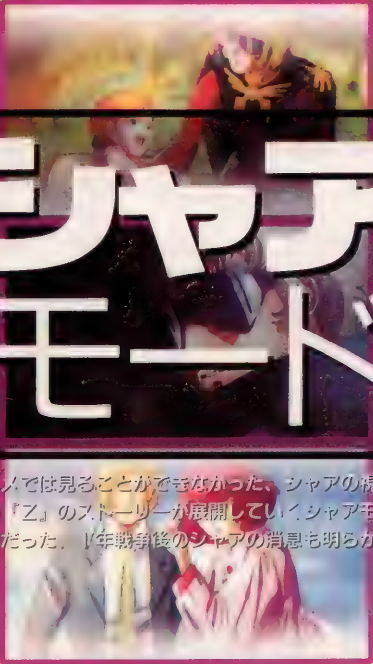
▼カツがガンダムMkⅡで飛び出してしまったので、カミーユはリック・ディアスで出撃する。

▲強化人間のロザミアが搭乗するギャプランも、かなり手こずる相手

比較

違いにより変化するストーリー展開を徹底比較！同じエピソードでも主人公の視点が異なると、こんなにも違って見えるのだ。

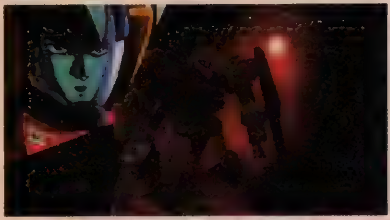
シャアモード



TVアニメでは見ることができなかった、シャアの視点から見たもう1つの『Z』のストーリーが展開していくシャアモード。今まで謎のままだった、1年戦争後のシャアの消息も明らかに！

エピソード1 旅立ち

ティターンズが極秘に開発を進めるガンダムを調査にやってきたシャアは、発見されて戦うことに。そしてコロニーの外では、ライラを振り切るためにガルバルディβと交戦する。



▲ライラを相手にリック・ディアスで応戦する。

▲ガンダムＭｋⅡとの戦闘。

エピソード2 ジャブローの風

大気圏突入前に襲ってくるシロッコのメッサーラを百式で追い払うと、ジャブローでジェリドのマラサイ、シャトル脱出時にはブランのアッシマーと戦う。カミーユとの協力作戦は見事！

▼カミーユのときと同じく、ジェリドのマラサイを相手にするのだ。

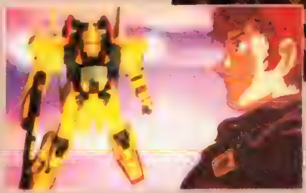
▲大気圏突入前、シロッコとの激戦が待っているぞ。つ、強い……。

◀上昇するアッシマーを追うため、百式の肩の上にカミーユのガンダムＭｋⅡを乗せてジャンプ!!

エピソード3 アムロ再び

アウドムラへアッシマーが奇襲をかけてきたので、シャアが百式で迎え撃つ。傷ついたアッシマーがアウドムラへ特攻を仕掛けようとしたとき、アムロが現れて、これを寸前で阻止。そして、因縁深いシャアとアムロの2人がついに再会を果たす……。

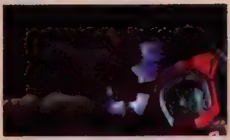
▲変形したアッシマーが、猛スピードで迫る！



◀シャアとアムロの再会。2人の関係は、簡単には語れない仲なのだ。

エピソード4 ムーンアタック

月面のグラナダへ向かう途中、バイアランに搭乗するジェリドに追いつかれて応戦することに。あと一歩のところでマウアーの邪魔が入り、ジェリドを取り逃がしてしまう。その後、続けて月面を舞台にハイザック＆戦艦との戦いが待っているのだ。



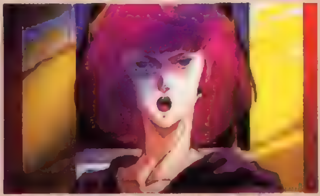
◀ジェリドのピンチにマウアーが現れる。

▲▶次々と出現する敵を相手に戦うことになるムーンアタック。気力も重要になるぞ。

エピソード5 アクシズからの使者

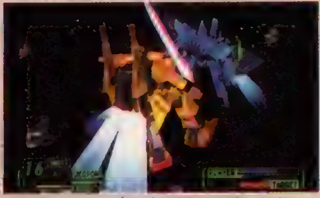
メガバズーカランチャーでの戦艦戦、ハンブラビに搭乗するヤザンとの激しい戦い……。そしてシャアはハマーン・カーンと再会する。

▲メガバスーカランチャーで戦艦を攻撃！



▲彼女が事実上の指導者のハマーンだ。

▲ジオン復興のため担き出された幼いミネバ



▲ヤザンのハンブラビも機動力が高いのだ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

強者のみ生き残ることが許される繁栄と衰退を賭けたサラブレッドの血のドラマ

サラブレッドの周辺に存在する人間たちの熱い思い……

競馬SLGの1つのスタイルを確立した人気シリーズ最新作!!

血統構築と競馬サークルの人間関係、そして数々のドラマを呼ぶイベント。人気競馬SLGの最新作が登場!!

ウイニングポスト 3	
2月下旬 競馬SLG	▶¥6,800 ▶光栄 ▶MC(14ブロック)

Winning Post 3
ウイニングポスト

調教育成ものにはない魅力

…その1…

血統のドラマ

『WP』シリーズは、プレイヤーが作った馬を種牡馬や繁殖牝馬にし、その血統を繁栄させていく「ブラッドスポーツとしての競馬」という部分が重視されている。プレイヤー独自の血の歴史がゲーム上で展開されていくのだ。『WP3』はその血統の要素をさらに充実させ、最初に選んだ種牡馬の系統を繁栄させることがゲームの目的となっている。

ウイニングポストでしか味わえない楽しさ①

『WP』シリーズが打ち出したものとは

「最強馬育成」という多くの競馬SLGが目標としている部分より、プレイヤー独自のサイヤーラインを作る血統構築や、調教師・騎手・ライバル馬主などの人間関係を重視。競馬サークル全体を舞台にした馬主シミュレーションとして、その独自性を強調している。また、競馬ファンにはグッとくるイベントも魅力の1つ。

『ウイニングポスト』

馬の調教は調教師にまかせ、主に生産と愛馬の活躍を楽しむ馬主ライフをシミュレートした第1作。実際の中央競馬に先駆け、女性騎手も登場。騎手と調教師は成長するため、馬だけではなく人を育成する要素や、スーパーホースと呼ばれる能力の高い馬など、「WP」ならではの要素が形作られた。

『ウイニングポスト2』

30年の間に中央・地方・海外の全GIレースを制覇することが目的。ライバル馬主が所有するスーパーホースとの対決をメインに、さらに人間関係が強調され、イベント重視の作品となった。オープニングムービーで語られる史上最強牝馬の伝説をプレイヤー自身で作っていくイベントも有名。

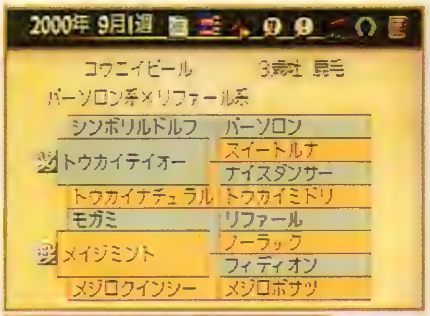
『ウイニングポスト3』

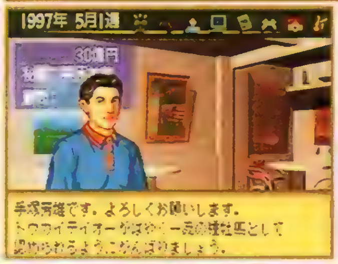
「WP」の魅力の1つだった血統構築という要素を重視し、プレイヤーが最初に選んだ種牡馬の系統を繁栄させることが目的。第1作目から登場していた女性騎手が調教師となり、「2」で秘書を務めたキャラクターが血統顧問として登場するなど、シリーズならではの魅力を満載している。何世代にもわたる長期イベントなどイベント関係もさらに充実している。

ウイニングポストでしか味わえない楽しさ②

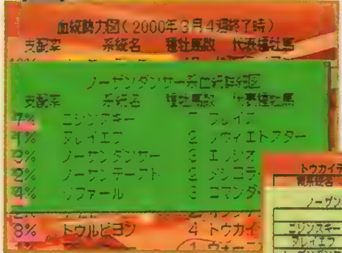
血統を構築していく血のロマン

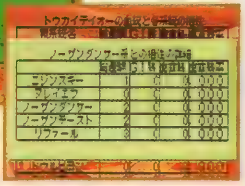
プレイヤーが作った馬を繁殖入りさせ、その系統を繁栄させ後世まで残していく。これが「WP3」の基本コンセプトだ。そのため配合は今まで以上に緻密になっている。ニックスと呼ばれる「相性」を基本に、その系統が他の系統に与える「影響力」など、配合を考える楽しみが増しているのだ。





◀◀選んだ種牡馬の子孫が活躍すれば、一流として認められる。



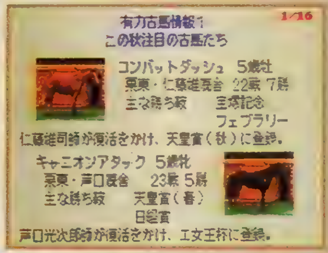


◀▼血統の支配率を広げることが目標。系統には相性があり、配合時には気をつけたい要素となっている。

ウイニングポストでしか味わえない楽しさ③

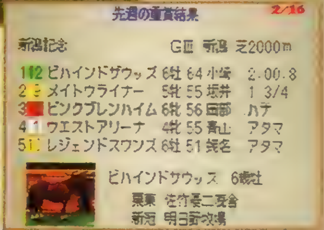
子孫の繁栄を賭けたライバル馬との戦い

ゲームに登場する馬主の中には、牧場を所有しているキャラもあり、彼らが生産した馬とも戦っていく。系統を繁栄させるためには、このライバル馬に勝ち、繁殖入りしたときの評価を高くしていかなければ、他の牧場からの種付け依頼も少なくなってしまうのだ。



◀ホームページの情報を見て、他の有力馬の動向をチェック。

◀▲レースシーンはフルポリゴン。視点変更に加え、有名声優による音声も入っている。



▶GIや重賞の結果は、翌週の新聞に掲載される。

DENGEKI SCOOP ▼ ウイニングポスト3

©KOEI CO. LTD. PH提供/JRA

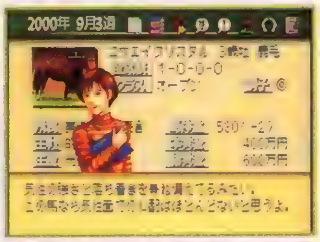
調教育成ものにはない魅力
…その2…
人間のドラマ

第1作目から登場している『WP』のヒロイン（?）有馬桜子を始め、シリーズでおなじみだったキャラクターが総登場。そこに生まれる人間関係やイベントも『WP3』の魅力となっている。また、騎手や調教師も経験を積むことで成長するため、新人騎手に愛馬を乗せて育てていく「人を育てる」要素もあるのだ。他の競馬SLGにはない人間ドラマがここにある。

ウイニングポストでしか味わえない楽しさ①

自分をとりまく人間関係

プレイヤーの役割は、馬を生産し、愛馬の活躍を見守るオーナーブリーダーだ。そこから生まれる人間関係は、多種多彩で、秘書や顧問、調教師などのように密接なキャラクターから、あまり会うことがない他牧場の牧場長のような人物まで、膨大な数のキャラクターとの出会いが待っている。しかし、愛馬の主戦として乗ってくれた騎手や、手塩にかけて育てた騎手が引退する別れのドラマもあるぞ。また、プレイヤーの友人に有名声優を起用し、馬主席でレースを観戦しているという設定で実況もしてくれる。



▲秘書のコメントは、調教師以上に参考になる場合もある

▲馬の調教は、調教師におまかせ。完璧に仕上げてくれれば言うことなし。

登場人物は総勢220人

◀プレイヤーに助言などのサポートをしてくれる。

◀前作登場のキャラが顧問秘書になる場合もある。

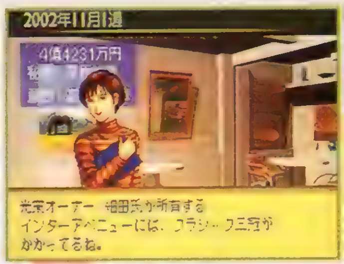
ゲームを進めていくと、さまざまな人物と知り合っていく。その総数は220人にも及び、「WP3」という世界の中で、1つのドラマが生まれていくのだ。

◀マッキーをはじめ、26名の騎手が実名で登場

◀愛馬の調教や、出走登録をしてくれる。

◀馬主席で会うと、情報をくれたりする。

ウイニングポストでしか味わえない楽しさ②



クラシック3冠馬

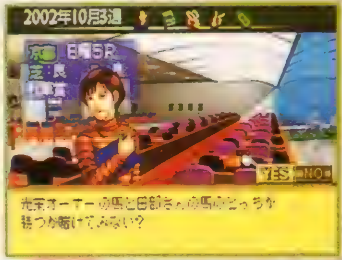
▲「WP3」では各馬に距離適性がきっちり設定されているので、3冠馬は難しい？

桜子さん、思い出の牧場に登場!

▲「2」のエンディングでカメラマンに転身した桜子さん。彼女を顧問にするには？

競馬サークルで起こる様々なイベント

イベントには3冠馬など馬に関するものや馬主や調教師などの人に関するもの、そして恒例のオープニングムービーで語られる馬と人の両方に関係して感動的なドラマを生み出すものまで、その種類はさまざま。中には実際に起きたできごとをモチーフにしたイベントもあり、競馬ファンにはこたえられない内容となっている。もちろんイベントには発生条件が設定されているので探す楽しみもある。



馬主仲間との後先勝負!

▲持ち馬のどちらが先着するかを賭けるイベント。勝てば貴重な情報がもらえる。

地方や海外のレースも充実!!

地方・海外のレースに遠征し、愛馬の実力を試すことができる。欧州3冠を目指したり、ホクトベガが果たせなかったドバイ制覇の夢を実現させよう。

◀地方交流レースは、シリーズ最多の12レース。

◀アーリントンミリオンがなくなったのは残念。

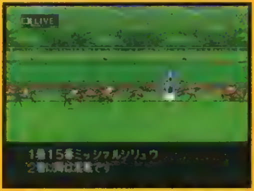
『ウイニングポスト2 ファイナル'97』による最強馬決定戦

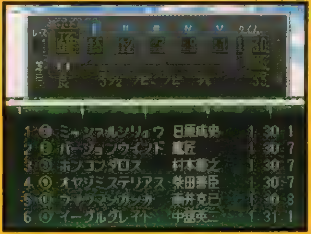
ウイニングカップ 結果発表

本誌Vol.56で募集を開始して始まった『ウイニングポスト2 ファイナル'97』の最強馬決定戦もいよいよ大詰め。約2000頭にも及ぶ応募ハガキの中から、ついに各部門上位8頭のPS代表馬が決定。12月8日発売の「電撃王」誌上でSS版の代表馬8頭と、雌雄を決することになるぞ。はたして、賞金10万円と最強馬の称号は誰の手に渡るのか!? 目が離せない！

1,600m部門

先行馬1頭、差し馬1頭、追込馬14頭という極端な構成。先行馬有利かと思いきや、そこは府中…





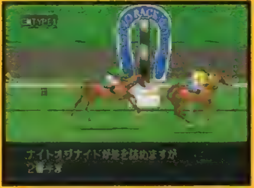
◀一気に差し切った、ミッシャル〜。ほとんど直線に向いての上がり勝負だった。▼1分30秒台の勝負。なお1着〜6着までが6歳牡馬だった。

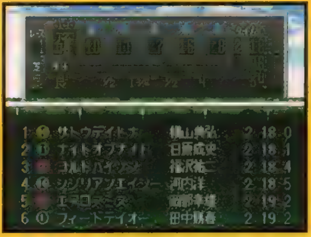
メンバー中唯一の先行馬、ウマウマシカシカがマイペースで緩やかな流れを作り出す。後続を5馬身以上引き離して、3コーナーから4コーナーと回り、直線に向いてさらに、その差を広げにかかる。だが、府中の直線は500m。残り200mで一気に他馬に飲み込まれる。

順位	馬名	脚質	騎手	オーナー名
❶	ミッシャルシリュウ(6牡)	追込	日原成史	越智 賢一郎（愛媛県）
❷	バージョンウインド(6牡)	差し	鷹匠	大野 泰彦（大阪府）
❸	ホンコンダロス(6牡)	追込	村本善之	鈴木 旭（愛知県）
❹	オヤジミステリアス(6牡)	追込	柴田善臣	小野寺 智昭（千葉県）
❺	ウマウマシカシカ(6牡)	先行	南井克巳	安井 建治（大阪府）
❻	イーグルクレイト(6牡)	追込	中館英二	中山 浩二（福岡県）
❼	コードァマノ(5牡)	追込	田中勝春	天野 健（福岡県）
❽	ライトローレル(6牡)	追込	河内洋	田中 育人（熊本県）
❾	ジークレオン(6牡)	追込	吉田豊	草ヶ谷 博之（静岡県）
❿	レッドクライシス(5牡)	追込	牧原由貴子	石岡 伸一（福岡県）
⓫	インサイドラヴィス(6牡)	追込	岡部幸雄	山本 匡志（埼玉県）
⓬	ユリシース(5牡)	追込	横山典弘	上野 晃佳（北海道）
⓭	ストームキャット(5牡)	追込	和田竜二	浅野 一之（埼玉県）
⓮	トシノジョージア(6牡)	追込	安田康彦	水島 敏隆（大阪府）
⓯	カザマゴールド(6牡)	追込	的場均	鎌田 雄次（愛媛県）
⓰	サンボカイオウ(5牡)	追込	福沢祐二	馬場 明夫（徳島県）

2,400m部門

今回もっとも、応募が多く激戦区だった2400m。展開の利を受けたのは以外にも人気薄の1頭。





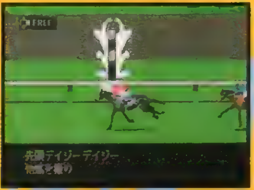
◀同じ追込馬だが道中の位置取りの差が、最終的に明暗をわけた感じ。▼タイムを見ても、レベルの高さが伺われる。超ハイペースも原因したか。

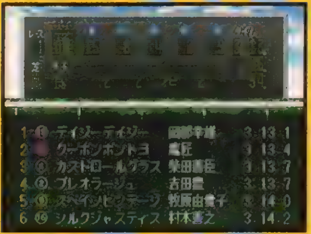
マッハシャンパンの単騎の逃げで、レースはかなりハイペースになる。一番人気のナイトオブナイトは後方からの競馬で、虎視眈々と仕掛けのタイミングを計る。だが、直線に向けて、一瞬早く抜け出したサトウデイトナが、ナイトの追い上げをわずかにかわす。

順位	馬名	脚質	騎手	オーナー名
❶	サトウテイトナ(6牡)	追込	横山典弘	佐藤 克道（京都府）
❷	ナイトオブナイト(6牡)	追込	日原成史	森下 健（大阪府）
❸	コルトパイソン(6牡)	追込	福沢祐二	船城 裕二（神奈川県）
❹	シシリアンエイシー(6牡)	追込	河内洋	大盛 奈美（兵庫県）
❺	エアロスミス(6牡)	追込	岡部幸雄	照井 忍（宮城県）
❻	フィードテイオー(6牡)	追込	田中勝春	中田 学（福岡県）
❼	ミントチョッパー(6牡)	追込	中館英二	天野 剛(東京都)
❽	ファイナルハロン(6牡)	追込	牧原由貴子	木藤 慎也（鳥取県）
❾	リカ(5牡)	追込	安田康彦	進藤 憲和（東京都）
❿	マッハシャンパン(6牡)	逃げ	鷹匠	竹内 奨（京都府）
⓫	ヤマトホクトオー(5牡)	差し	村本善之	七田 裕（兵庫県）
⓬	ルシフェル(5牡)	差し	柴田善臣	馬上 智之（宮城県）
⓭	タンスソアラ(5牡)	追込	的場均	小原 幸久（神奈川県）
⓮	クラウンシャイン(5牡)	追込	吉田豊	竹尾 僚太郎（大分県）
⓯	ファースナオ(5牡)	追込	南井克巳	藤田 直也（東京都）
⓰	アシテア(6牡)	追込	和田竜二	荒木 孝樹（京都府）

3,200m部門

京都を舞台にしたスタミナ比べ。道中の折り合いをいかにつけるかという騎手の手綱さばきもカギ。





◀勝った馬は、かなりの人気薄。ただし、ジョッキーには恵まれたようだ。▼3200mも走って、上がりのタイムが34秒フラット。しかもハイペースだった。

なんと、一番人気に押されたのは、逃げ馬のエーエスプレゼント。追込馬が圧倒的に多いウイニングカップで逃げ馬の優勝馬が誕生するかという、期待に満ちて始まったレース。ところが、エーエス〜は終始折り合いを欠き、結果やはり追込馬の1〜3位独占だった。

順位	馬名	脚質	騎手	オーナー名
❶	テイジーデイジー(6牡)	追込	岡部幸雄	石坂 映子（神奈川県）
❷	クーポンポントヨ(6牡)	追込	鷹匠	石橋 建治（千葉県）
❸	カストロールグラス(6牡)	追込	柴田善臣	杉浦 文彦（愛知県）
❹	フレオラーシュ(6牡)	逃げ	吉田豊	穂積 秀男（神奈川県）
❺	スペインビンテージ(6牡)	追込	牧原由貴子	山田 怜（北海道）
❻	シルクジャスティス(6牡)	追込	村本善之	辻 泰和（大阪府）
❼	キングワールド(6牡)	追込	田中勝春	野坂 直将（東京都）
❽	ライジングフォース(6牡)	差し	日原成史	上條 隆志（京都府）
❾	デビルルース(6牡)	追込	南井克巳	林 卓磨（東京都）
❿	ヒカリジャパン(5牡)	追込	的場均	海野 芳光（静岡県）
⓫	マルス(6牡)	差し	福沢祐二	尾山 拓次（兵庫県）
⓬	キリンシャー(5牡)	追込	和田竜二	鈴木 雅士（千葉県）
⓭	マチノキング(6牡)	追込	中館英二	町野 香織（東京都）
⓮	ファーストダウン(5牡)	先行	安田康彦	中村 格（京都府）
⓯	エーエスプレゼント(5牡)	逃げ	河内洋	宍戸 晃（福島県）
⓰	ムーントライ(6牡)	追込	横山典弘	小崎 康司（滋賀県）

※SS版の代表8頭との最終決戦は12月12日売り号の本誌Vol.62誌上でお伝えするぞ。今回のレースにおける騎乗騎手はランダムで決定しました。ご了承ください。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

もう1つの『ときめき』

『ときめき』の新ジャンルがまた登場したぞ。今度のジャンルはドラマティッククイズ！ 既存のクイズゲームのように、正解したら女の子のグラフィックが見られるというものではなく、『ときめき』ならではのゲーム展開になるらしい。わかりやすく言えば、本編でのパラメータ上げ作業がクイズに置き換えられたようなもの、といった感じだろうか。それでは、気になるゲーム内容のポイントを紹介していこう!!

「ときめきの放課後」
～ねっ★クイズしよ♥～

ときめきの放課後 ～ねっ★クイズしよ♥～	
春(予) ETC	▶価格未定 ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

©1994, 1995, 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。

はクイズで描かれる!!

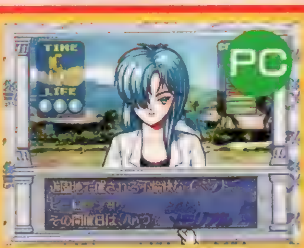
舞台はきらめき高校3年間

本編の女の子が登場するからには、舞台は当然きらめき高校の３年間。「休み時間や放課後に、ちょっと気になるあの子と一緒に勉強をする」といった感じになるらしい。出題されるクイズに女の子と一緒に答えていき、それによって仲良くなったりできるのだ。ただし、単に正解するだけでパラメータが上がって、女の子がときめき状態になるというものではないらしいぞ。ポイントは「いかに女の子の気を惹けるか」だ。

▲画面左上に表示されているのは月日だろう。だが、円形のゲージやスコア表示についてはまだ謎のままだ。システム部分の情報が早く公開されてほしいよね！

『プライベートコレクション』のクイズとの違いは？

「プライベートコレクション」のクイズは、女の子が『ときめき』についてのカルトな問題を出題するというもの。今回は一般問題などが出題されるらしい。



◀こんな風に女の子から出題されるものではないのだ。

パートナーの女の子とクイズに挑戦するのだ!!

本編と同じように、女の子には趣味や得意ジャンルが設定されている。例えば、詩織に気があるなら、当然詩織の好きなことに自分の興味が湧くのが恋愛感情ってもの。それで、詩織の好きな問題にキミが正解できたら印象は良くなるんじゃないかな？

▶『プライベート～』でも女の子とペアを組むことはできた。

クイズの答え方は2通りあるぞ!!

➡自分で答えるも良し

この場合考えられるのは、「スゴイ！　物知りね」とか「よく知ってるね。あなたも芸術に興味があるの?」というシチュエーション。イイところを見せるチャンスってことだ。

➡女の子に答えてもらうも良し

女の子が得意そうな問題が出たら、その子に答えてもらうこともできるらしい。でもあまり頼ってばかりいると、「頼りない人ね」なんて言われちゃうかもしれないぞ。

本編とは違うイベントが誕生!?

このゲームは、単に『ときめき』の女の子を登場させたクイズゲームではない。むしろ、『ときめき』のシステム部分がクイズに変更されたと思った方がいい。だから、もちろん全キャラ全音声入りだ。本編では描かれなかったシチュエーションや、イベントも収録されているらしいぞ。これは今からとても楽しみだよね！

▲本編で必ずイベントがあった"行事"。今作にも登場する可能性は高い!?

キャラは小倉氏の完全描き下ろし!

このゲームでは、『ときめき』本編のキャラデザインを手掛けた小倉雅史氏が全キャラを描き下ろしている。今回公開された詩織・片桐・清川の表情を見れば一目瞭然だ。原画枚数は、なんと300枚以上にもわたっているらしい。小倉氏によって新たに命を吹き込まれた彼女たちと、再びきらめき高校に入学できるのだ！

▲ＰＣエンジン版で僕らをときめかせた、この絵が新たに甦るなんて最高だ!!

※略称について：ＰＣ＝『ときめきメモリアル プライベートコレクション』、ＰＳ＝ＰＳ版『ときめきメモリアル～forever with you～』、ＰＣＥ＝ＰＣエンジン版『ときめきメモリアル』

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

2人のサブキャラが新たに

着々と開発の進む『悠久2』のナイスな最新情報をまたまたキャ〜ッチ！　10人のメインキャラたちにならぶ魅力を持った2人のサブキャラの存在が明らかになった。さらにみなさんお待ちかねのキャストも堂々決定。今回はその2つの情報を一挙に紹介しちゃおう。

最新情報その1 ▶サブキャラ2人が仲間入り!

仲間にはならないけれど、メインキャラに負けないくらいの存在感で物語を一段と盛り上げてくれるのがサブキャラだ。今回の『悠久2』にも個性豊かなサブキャラたちがた〜くさん登場するぞ。その中でもセリフが用意されているのがこの2人。どんなキャラなのか、それぞれしっかりチェックだ。

いたずら好きでとってもやんちゃな男の子

ヘキサ
CV:西村ちなみ

自警団の隊長リカルドによって召喚された「使い魔」的な存在の男の子。いたずら好きで口が悪く、事件の火種になることが多いトラブルメーカーだ。身長は30cmほど。いつも宙に浮いている。

アルベルトの妹！まじめで誰にでも優しい女の子

クレア・コーレイン
CV:岩男潤子

ほかの街の名門女学校を卒業し、兄に会うため戻ってきたアルベルトの妹。規則の厳しい寮で生活を送っていたせいか性格はいたって真面目。そのため兄が化粧をすることに抵抗を感じている。

悠久幻想曲 2nd Album	
2月(予)	▶¥5,800(予)　▶メディアワークス
育成SLG	▶MC(ブロック数未定)

悠久幻想曲 2nd Album

©1997 Starlight Marry／Media Works Inc. イラスト／moo

判明！ 待望のキャストもついに決定だ!!

最新情報その2▶ 豪華声優陣が集結！ 期待度は120%だ

メインキャラたちの声を担当する10人の声優さんもついに決定したぞ。そのキャストは以下の通り。みんなの予想は当たっていたかな？　また今回は初公開となる会話シーンも掲載しちゃうぞ。チェックしておいてね!!

▲最新画面は3点のみだけど、ほかのキャラの絵も順調な仕上がりみたい。続報に期待しててね。

◀背景は前作以上に細かく描かれていて雰囲気もバッチリ！　ここはどこなのかな？
▼キャラの話し方も要チェック。声優さんの声を思い浮かべればイメージできるハズ！

オマケの追加情報

◆「悠久カレンダー」発売

「悠久幻想曲」に登場したキャラの素敵なイラストを使用！　CDケース入りの[illegible]！　などなど魅力満載の1988年版特製卓上カレンダーの発売が決定した。発売日は12月11日、[illegible]。[illegible]についてのお問い合わせは、[illegible]まで（受付時間は[illegible]）。番号を間違えないでね。

◆おはがき募集中！

残念ながら読者コーナーの「悠久のひろば」は今回はお休み。でも、みんなからのイラストや記事に関する感想などは引き続き募集中だぞ。新たに公開したサブキャラのイラストなんかも描いてくれるとウレシイな。また決定したキャストに関してひと言！　といったアツイ意見も待ってるぞ。あて先は下を見てね。それじゃよろしく！

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　電撃PS編集部
「悠久のひろば」係

"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
™

予約キャンペーン

先着50万名様に、「限定チョコボマスコット人形」をご予約の店頭にてソフトお渡し時にプレゼント。ご予約はプレイステーション取り扱い店及び右のマークのコンビニエンスストアでどうぞ。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

それは不思議なダンジョンの、不思議なモンスター図鑑。

倒したモンスターを、コレクションできる。
FFシリーズでおなじみの、
あのモンスターが、初めて出会うそのモンスターが、
倒すたびに図鑑になっていく。1ページ、1ページ、また1ページ。
それぞれにつけられたナンバーを、そろえていくよろこび。
いったいどんなモンスターたちがいるのか、
ナンバーはいくつまであるのか、それは自分で確かめてほしい。

ファイナルファンタジーの新しい冒険。

中村光一監修／探険型RPG 1997年12月23日発売!!

キャラクターデザインサポート／バンプレスト

株式会社 スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー ©1997 スクウェア SQUARESOFT

PlayStation

WHAT'S "X"

ゼノギアス、

それは裏FFⅦかも知れない。

ファイナルファンタジーⅦより。
この頃、すでに「project X」は着々と進行していた。

それは、世界観の

FFⅥのプロジェクト終了後、グラフィックの高橋哲哉は、FFⅦのための世界観として、ある壮大な設定をあたためていた。それは、FFⅥで登場したあの「魔導アーマー」の設定をさらに推し進めた「巨大ロボットが跋扈する機械文明」である。しかしそれは、FF独特のファンタジー性に富んだ世界観からあまりにも逸脱するものだった。彼は、このアイディアを断念。監督として、新しいプロジェクトを立ち上げることになる。新プロジェクトに集まったメンバー、その中心はかつて「クロノトリガー」制作スタッフに名を連ねた、スクウェアきってのツワ者たちだった。音楽の光田康典、シナリオの加藤正人、メインプログラマーには吉井清史。もちろん高橋自身も、あのクロノトリガーの驚異のグラフィックを生み出した人間である。さらに、FFⅠ～Ⅲのゲームデザイン、聖剣伝説2・3などの監督、田中弘道がバトルシステムの総責任者として参加する。このメンバーなら、できないものは、ない。何をやろうか。幾度となく企画会議が開かれた。その間中ずっと高橋にはくすぶり続けている火があった。彼の頭の中には、すでに巨大なロボットが宙に舞い上がるシーンが鮮やかに描かれていたのである。それは、FFでもクロノでも聖剣でもなく、新規タイトルでしか許されない世界観。葛藤があった。実績のあるタイトルの続編に比べ、リスクは大きい。しかし、ここで、このメンバーでやらなかったら、いつできるんだ!? 高橋はいったんはまとまりかけた新プロジェクトの方向を、白紙に戻す決意を固める。その熱意とアイディアの斬新さに、メンバー全員が賛同。かくして紆余曲折を経ながらも「projectX＝Xenogears」は始動する。元々FFに、として発想された機械文明の設定。その一部はFFⅦでは「神羅」に、ゼノギアスでは「神聖ソラリス帝国」に昇華していった。また主人公設定にも、多重人格性などの共通項が見出される。全く異なる肌ざわりのふたつの作品を、比べてみてほしい。FFⅦとゼノギアスは、表と裏の関係にあるのだ。

表と裏。

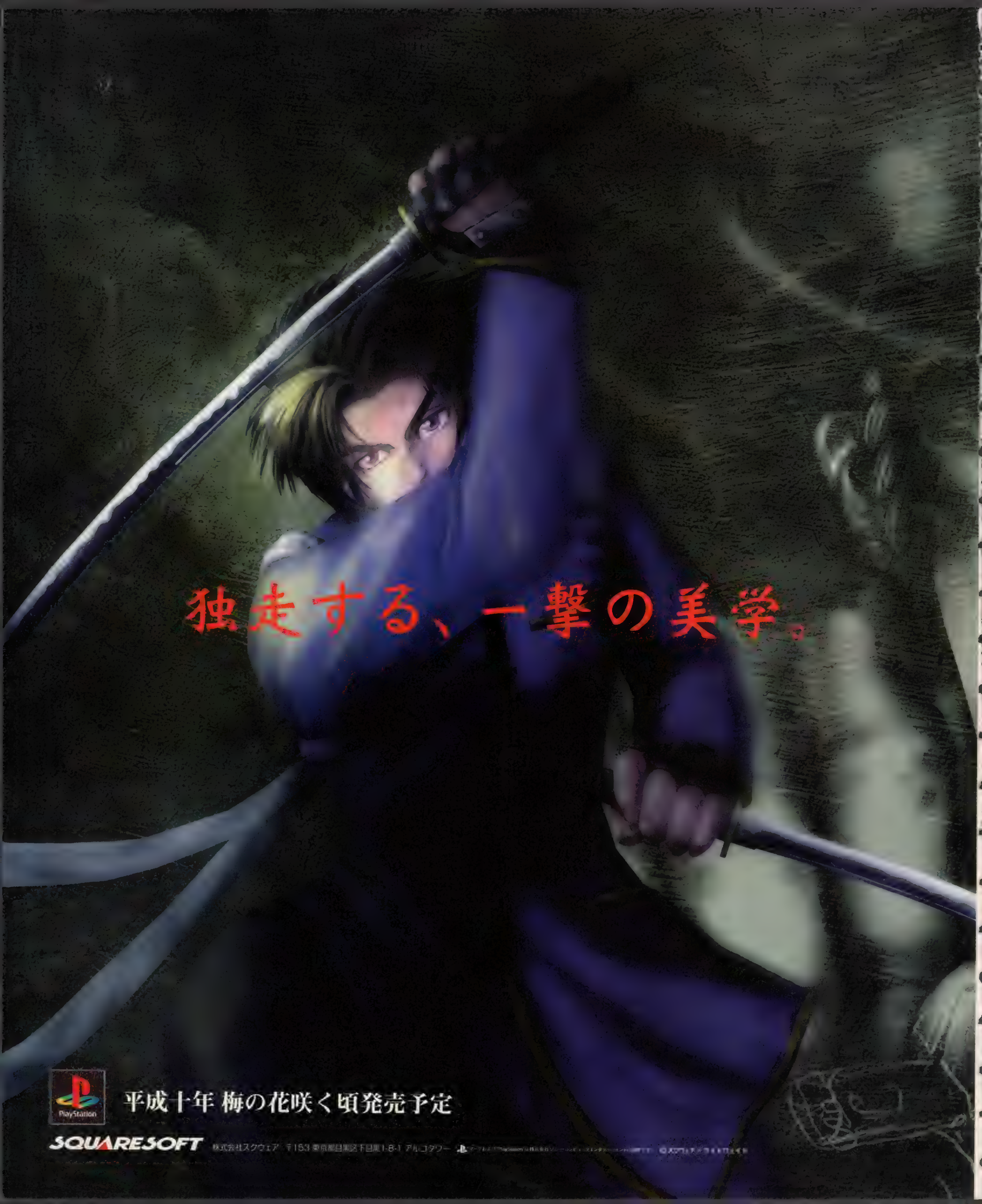
CD-ROM二枚組　¥6,800（税別）
キャラクターデザイン：田中久仁彦／メカニカルデザイン：石垣純哉

SQUARESOFT　株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　©1997,1998 スクウェア
※さらに詳しい内容をご覧になりたい方は、ゼノギアスのホームページ URL http://www.square.co.jp/ をご覧ください。　このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします

それは、立体表現の表と裏。

今から2年前、スクウェアでは次世代機におけるRPG作成のための基礎技術研究を行っていた。その主眼が、新たなグラフィック表現に置かれていたのは言うまでもない。模索の中から、二つの表現手法が生まれてきた。ひとつは「フルポリゴンによるキャラクターと、ハイエンドグラフィックのプリレンダーCGによる背景を使用」した手法。これは後に、ファイナルファンタジーⅦとして結実する。そして、もうひとつがその正反対の「フルテクスチャードポリゴンによる立体背景と、その立体世界を歩き回るプリレンダリングされたビルボードキャラクターによる表現」。すなわち今回ゼノギアスによって、初めてお目にかける手法である。FFⅦ方式は、キャラクターに表情豊かな演技をさせる上で有効。対するゼノギアス方式は、実際にその世界に入り込んだかのような疑似体験をさせるのに適している。どちらが、ということはない。が、ただひとつ、ゼノギアス方式には決定的な難点があった。立体地形の作成は『手作業』によって、ポリゴンの一つ一つにテクスチャーを貼り込まざるをえないため、膨大な手間と時間が必要なのである。想像してみてほしい。「広大な世界」の、プレイヤーが目にするか否かも分からない「回り込んだ裏側」まで描くためのエネルギーを。その結果、ゼノギアスは実にFFⅦの2倍もの制作期間を費やすに至る。ゼノギアスとファイナルファンタジーⅦ、それはグラフィック表現の表と裏。正反対の手法をとりつつ、根源には共に「立体表現」への限りないこだわりが息づいている。

ゼノギアスでは随所に自然な形で
セルアニメとCGが挿入され、イベントを演出する。


独走する、一撃の美学。
PlayStation
平成十年 梅の花咲く頃発売予定
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

○ボタンと×ボタンのみで戦える
正眼、八相、二刀流など構えが本格志向に
ジリジリにじるスリ足、ジャンプ姿勢はより美しく
手首の返しが巧みになり、剣さばきはより滑らかに
剣が飛ばされ、空中を舞う
劣勢の方の体勢が崩れるツバ競り合い
鞘があり、居合抜きのできるキャラがいる
使えるキャラは3倍以上に大幅増
すべての謎が明かされるトップ・モード
二つの流派、鳴鏡心当流と捨陰党による壮絶な抗争劇
前作のチャンバラ・モードの爽快感とストーリー・モードのドラマ性が合体
流派で構えに違いがある、軸の攻防、間合いのはずし合い…CPUキャラとの駆け引きが高度に
モーションシフトに磨きがかかり、コマンドはよりシンプル、攻防はさらにリアル
〈身体ダメージ〉〈フリーランニング〉等、基本システムはもちろん健在
防御ボタン(□)が無くなり、攻撃は最大の防御となる
サブウェポンが大幅に増え、殺傷力や攻撃法も多彩に
主要選択武器に槍を追加(数は絞り込んで6種類)
同じ武器でも、キャラによって振る音まで違う
その他、まだシークレット多数あり
血が・・・
殺気、120%増し
一撃の美学に追随者なし
ブシドーブレード弐
BUSHIDO BLADE 2

電撃 RPG宣言'98

電撃プレイステーションが自信を持ってお送りする業界超然絶対無敵なRPG大特集の第2弾！ 今回もホットでワクワクな情報をガガガガガーンとお届けします。え？ なんでこんなにがんばるのかって？ それは……重症だからです！ 責任とるぜっ任せとけ！ だからです！

イラスト／C次郎

3号連続 RPG大特集 第2弾

30P レガス
34P ガーディアンリコール
36P パラサイト・イヴ
42P テイルズ オブ デスティニー
48P チョコボの不思議なダンジョン
54P ゼノギアス
58P フロントミッションオルタナティヴ
62P ブレイズアンドブレイド
64P フォックスジャンクション
66P アザーライフ アザードリームス
70P MOON
74P ドラクエスペシャル
76P RPGカタログ

★PSRPGプレイ基本講座★

RPGを楽しむのに大切なのは、なんといっても環境。あまり外で遊ぶ気にならない寒い寒い冬の夜、コタツに入って寝っころがりながらのプレイが基本となります。さてなぜRPGは冬なのか？　これは一昔前の大作RPGの発売日が冬だったからという単純な理由のようです。PSのRPGでゲーム性以外でチェックしておきたいポイントは、アクセスタイム、セーブブロック数の2点。アクセスタイムは実際にプレイしてみるまでわからないのですが、セーブブロック数はそれにあわせてメモリーカードの購入なども考えなければいけないので、要注意です。

電撃 RPG宣言'98 SCOOP!

岡田耕始氏＋

あの「女神転生」シリーズの産みの親、岡田耕始氏と、国内外で活躍中のアーティスト、天野喜孝氏が作り上げる、アトラスの新タイトル『REBUS』。あえてファンタジーという世界設定を選び、そこから新しい何かを提案しようという試みがなされているこの作品。今回はその第1報として"カルティア"と呼ばれるゲーム内で最も重要なアイテムを中心に、男性編と女性編の2つのストーリーとバトルについて紹介していくぞ!!

ラクリマ
2つのストーリーが用意されているこのゲームの、女性編の主人公。早くに両親を亡くしたため教会に預けられ、神官戦士として育てられてきた。異端者の討伐に力を注いでいる。

▲カルティア文明が栄える人間社会と、人々が理想とする魔法の世界。この2つの異なる世界が接触したとき、物語が始まるのだ。

REBUS
―レブス―
タクティカルRPG登場

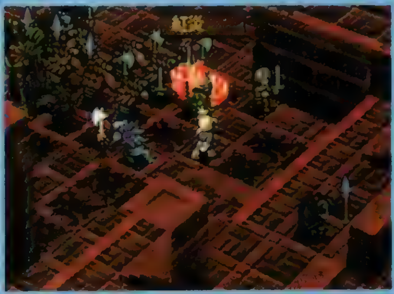
REBUS レブス	
3月(予) タクティカルRPG	▶価格未定 ▶アトラス
	▶MC(ブロック数未定)

©1998 ATLUS イラストレーション／天野喜孝

天野喜孝氏が示すRPGの新しいカタチ…

万能アイテム"カルティア"システム

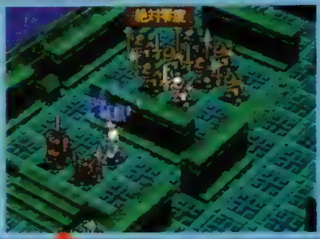
この「レブス」には、"カルティア"と呼ばれるゲーム内で重要な要素となるアイテムが登場する。"カルティア"とは、神が創造したと伝えられるカードのようなもので、漢字1字を記入して使用すると、その文字の持つ意味に応じた効果を発揮する。この"カルティア"を作成したり使用したりするには、その材料と漢字の意味を解読する「テキスト」が必要となる。"カルティア"は、1枚でも充分に力を発揮するが、複数を組み合わせることにより、さらにいろいろな効果を発揮することができるぞ。このゲームを奥深いモノにしている特徴的なシステムの1つなのだ。



◀この世界では日常当たり前のように、"カルティア"が使用されているらしい。

攻撃 "カルティア"を組み合わせることでさまざまな効果が発揮される!!

"カルティア"の使用方法の中で最も頻繁に活用することになるのが攻撃だろう。使い方はとても簡単で、例えば「火」と記入された"カルティア"を使用すると、火の攻撃を放つことができるのだ。ところがこれに、「炎」と記入された"カルティア"を組み合わせて使用すると、より強力な火炎の攻撃を放つことができるようになる。こうした組み合わせが、何枚まで可能なのかなどの詳しいことはまだわからないが、いろいろな組み合わせを試してみることが、このゲームの醍醐味となるのは間違いないぞ。また、あとで説明することになるが、この"カルティア"が敵を攻撃するだけにはとどまらないことも、このゲームをさらに奥深く、楽しいものにしている要素なのだ。ちなみに「レブス」とは、古代ローマ語で「組み合わせる」とか「掛け合わせる」といった意味を持つ言葉だ。"カルティア"が重要な要素となっているこのゲームには、ぴったりのネーミング！



◀"カルティア"を使用すると、そのキャラクターの頭上をカード状のものがくるくると回転する。

◀強力な氷の攻撃"絶対零度"が敵を襲う。どんな組み合わせで発動するのかは、まだ不明だ。

多様な力を持つ"カルティア"

▲まさに万能と呼ばれる"カルティア"から、何種類のモンスターが産み出せるのだろうか。

"カルティア"の持っている力は、敵を攻撃するだけにとどまらない。上で説明した、火炎の攻撃を発動する「火」と「炎」の組み合わせに、もう1つ「魂」と記入された"カルティア"を組み合わせると、なんと火炎を操るモンスターユニットが産まれるのだ。さらに組み合わせしだいでは、ユニットが装備する武器や防具も作り出すことができてしまう。組み合わせによっては、炎の剣なども作成できるかもしれないぞ。

トキサ

もう1つのストーリー、男性編の主人公キャラ。彼は国の自警団に所属しており、盗賊団などから日夜国を守っている。騎士としてはまだ若いが、将来を嘱望されている。

STORY
—ストーリー—

巨大組織"ゲスト"に立ち向かう
トキサとラクリマの２つのストーリー

計り知れない"カルティア"の力をめぐり、さまざまな不正を働く者が出現し、争いが起こっている。そんな中、ゲストと呼ばれる反乱組織が異世界を出現させ、強力な"カルティア"の力を手に入れようともくろみ始める。このゲームには、ゲストに立ち向かう、男女２人のストーリーが別々に用意されているぞ。

◀トキサと仲間らしき人物たちとの会話シーン。どうやら救い出した少女について、話し合っているようだ。

主人公は２人

若き騎士トキサ編

盗賊団らしき者たちから救い出した少女は、不思議な力を持った種族の末裔だった。その力を狙うゲストは、彼女を連れ去ってしまう。トキサは彼女を救い出すためゲストに立ち向かっていく……。

神官戦士ラクリマ編

ゲストに命を奪われた父の遺志を継ぎ、異端者の征伐に全力を注いでいる中、日増しに巨大化していくゲストの戦力に不審を持ち、彼らの本部へと乗り込む。そこには死んだはずの父親の姿が……。

BATTLE
—バトル—

"カルティア"を駆使して戦う
戦略性の高いタクティカルバトル

シンプルな設定でありながら、奥深いバトルが楽しめる"タクティカルRPG"。このコンセプトにもとづいて作られた『レプス』の戦闘システムは、誰もが楽しめる親しみやすさと何度でもプレイしたくなる戦略性の高さとの両方を兼ね備えている。ポリゴンで立体的に描かれているマップには、数々の楽しみ方が隠されているのだ。

1 ターン制で進行するバトルは １ステージ30分から１時間

S・RPGなどは、通常１ステージをクリアするのに時間がかかってしまう。しかし『レプス』はプレイ時間をあまりさくことができないユーザーのことを考慮して、１ステージが30分から１時間になるよう設定されている。

2 メインとなる戦闘ユニットは "カルティア"で作成するモンスター

戦闘ユニットは、主人公とその仲間、そして"カルティア"を使って産み出すことができるモンスターだ。モンスターは戦闘中に増援させることができるので、うまく使っていくことが、勝敗のカギを握ることになるぞ。

3 ３すくみの属性を利用すれば バトルは有利に展開する

モンスターは、ドール、シャドウ、コモンの３つの属性のいずれかに属していて、それぞれ得意、不得意な属性が決まっている。基本的には、この属性を考えて戦闘を展開すれば、誰でもバトルを有利に展開できるのだ。

武器・防具に応じた有利な地形に移動する

キャラクターが装備する武器と防具も"カルティア"の組み合わせで作成できるぞ。武器は斧、剣、槍、そして防具は頭、胴、足の３種類あって、それぞれ対応した相性を持っている。例えば、斧は自分より下にいる敵に対して有効で、頭の防具は自分より上にいる敵からの攻撃に対して有効なのだ。

◀槍は下方向から攻撃すると、その威力を最大限発揮する。有利な位置へ移動しよう。

武器・防具：相関図

武器	防具
斧　上から下への攻撃が強い	頭　上からの攻撃に対する防御
剣　平面上での攻撃が強い	胴　平面上での防御
槍　下から上への攻撃が強い	足　下からの攻撃に対する防御

地形を変化させることも戦局を大きく左右する

モンスターの属性や装備の相性に加え、戦略上とても有効で最も奥が深いモノに"カルティア"の攻撃による地形の変化が挙げられる。具体的に説明すると、火の攻撃で森や橋を焼き払ったり、氷の攻撃で川や湖を凍らせたり、ということができるのだ。これを利用すると、自軍の障害となるモノを排除したり、敵の進軍を妨げたりすることもできてしまうぞ。また、地震の攻撃で地形自体を変化させることもできるので、プレイしだいで楽しみ方も変わってくる。

◀地面にカーソルを移動すると、どんな攻撃で変化するかがわかるのだ。

INTERVIEW

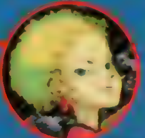
ディレクター岡田耕始氏に聞く『レブス』

インタビュー●

──まず、キャラクターデザインを天野さんにお願いするまでのいきさつをお聞かせください。
岡田耕始氏（株式会社アトラス取締役第一開発部部長、以下**岡**）：出会いということであれば、過去に天野さんの個展を拝見したり、小説に描かれた挿絵が記憶に残っていたり……もちろん天野さんのタツノコプロ時代のアニメやゲームのキャラクターも印象に残っていますね。『レブス』に関しては、何度かお会いしてお話する中で、お引き受けいただいたという……（笑）。
──「レブス」という言葉には、古代ローマの言葉で「組みあわせる、（組みあわせて）作り出す」という意味があるそうですね。
岡：今回重要な要素として登場するカルティアというカードがあるんですが、これがいろいろと組み合わせて利用するというか、効果を発揮するものなんですよ。
──岡田さんと天野さんという組み合わせも、十分刺激的ですよね。
岡：理解しあえるところがあったんですよ、いろいろな意味で。お互いにいつも新しいことにチャレンジしたいと考えていますし。そういった意味で「レブス」には、新しいファンタジーの提案というテーマがあるんです。（編集部注／これまで10年にわたって岡田氏が手がけてきた「女神転生」シリーズは、現代、もしくは近未来が舞台だった。今回、敢えてファンタジーという舞台を選んだことからも、岡田氏の「挑戦」を感じる）天野さんは本当にエネルギッシュな方で、今年はニューヨークにアトリエをかまえられて、11月には大きな個展も開かれたんですよ。そういうお忙しい中で、『レブス』のためにも20体以上のキャラクターを描いていただいたんです。表情関係も含めて数えると、膨大な量になるんですけどね。
──お２人の打ちあわせは、やはりニューヨークで行われることが多いんですか？
岡：そうですね。
──どんなふうに進むんでしょう？
岡：雑談が多いですかねぇ（笑）。天野さんはインスピレーションで作品を描きはじめられることが多いようなんですよ、やっぱり。持参したキャラの設定書も最初のほうをお読みになっただけで、いきなり「こんな感じ？」というふうにサラサラッと描かれることもありますね。（編集部注：記者発表会などで上映されたビデオの中で、天野氏は「ニューヨークの町には、今にもゲームに出てきそうな人が歩いている」と、町自体がインスピレーションの宝庫であるという意味の発言をしている）今回は女性キャラが多いですかね、それもいろんなタイプの女性が登場します。今までの天野さんのイメージではとらえられないようなキャラもいますよ。
──岡田さん御自身も、ずいぶん新しいことに挑戦されているんじゃないですか？　画面写真を見て驚きました。「こんなにわかりやすくていいの？」というのが正直な感想です（笑）。
岡：RPGというと、どうしても時間がかかってしまうというイメージがあるじゃないですか。『レブス』のタクティカルバトルは、１マップあたり１時間以内で終わるようにしているんです。それからPSということでいえばメモリーカードを利用して、ユーザー同士で簡単にアイテムの交換ができるようにしています。１回あたりは短い時間なんだけど、それでいて人それぞれの楽しみ方ができるのが『レブス』です。
──カルティアの組みあわせパターンや戦術のバリエーションは、かなり豊富そうですね。
岡：新しいファンタジーというものをこちらから提案しつつ、ユーザーに考えてもらいたい部分も、もちろんあります。なぜ、この世界でカルティアはあたりまえのように存在しているのか、それは有限なのか、無限なのか……そういう（コンセプト的な）テーマもあるんですよ。
──それは楽しみです。本日はお忙しいところ、本当にありがとうございました。

岡田耕始プロフィール

岡田耕始：東京下町生まれ。事務用マシンの設計デザイナーとしてゲーム業界に入り、現在はコンシューマーゲーム製作のディレクションを担当。テレビドラマ版「真・女神転生デビルサマナー」では監修を担当



公開された画面写真を見ると下の少女らしき人物が、トキサと会話をしている。はたして同一人物なのか!?

???
いかにも悪なカンジの２人と少女の正体は、まだわかっていない。トキサとラクリマのどちらのストーリーに登場してくるのだろうか。

教えてアトラスさん

Q　『レブス』には、いろいろな楽しみ方があるそうですが、具体的には？

A　２つのストーリーを用意しているので、それぞれのストーリーをプレイするだけでも充分楽しいのですが、実はストーリーモードのほかにも、『レブス』にはエクストラモードとデータ交換モード、そして練習モードがあります。エクストラモードとは、ストーリーモードで腕を磨いたプレイヤー同士が対戦できるモードで、もちろんコンピュータとの対戦も可能です。データ交換モードの方は、ストーリーモードで発見した珍しいアイテムを、プレイヤー間で交換することができるというものです。ストーリーを終えた後に、こうしたモードを使って友だちと楽しむことができるのも、このゲームの特徴と言えるでしょう。交換したアイテムを、今度はストーリーモードで使ってみるなんて楽しみ方もアリです。そして最後の練習モードは初めてプレイするとき、ゲームのルールを理解するために、課題にそった形で練習するモードです。こうしたモードも使って、いろいろな楽しみ方を見つけてみてください。

PHOTO／まきたゆういち

電撃 RPG宣言'98 SCOOP!

ガーディアンリコール 守護獣召喚

緊急特報！ エクシングから 美少女S・RPGが登場

エクシングが放つ今度の新作は、ちょっと変わったシステムを持ったS・RPG。多彩な魅力を持った女の子にも大注目！

『ガーディアンリコール～守護獣召喚～』は一見した所ではオーソドックスなタイプのシミュレーションRPG。しかし、新たに開発されたTDS（トワイスデュエルシステム）という新たな要素を導入することで、今までにないゲーム性を生み出しているのだ。本作は、「守護獣」と呼ばれるモノを召喚する能力を持つ少女たちの物語。当然、プレイヤーが操作するのはこの少女たち。キャラクターごとに用意された守護獣には、一定の指示を間接的に出すことで操作し、ゲームは進行する。このように、実際に戦闘に参加するユニットを直接操作しないという特徴を持つのが本作のTDSであり、守護獣の行動パターンを把握することが、このゲームを上手に進めていく大きな決め手となるのだ。

▲最初は、守護獣へ出せる命令も少ないがマスターの成長によって増えていく。

◀▲守護獣のパワーは超強力。間違ってもマスターが攻撃されないように気をつけよう。

ガーディアンリコール
守護獣召喚

春（予）	▶価格未定	▶エクシングエンタテイメント
S・RPG	▶MC（ブロック数未定）	

少女たちの秘められた力が目覚める

STORY

2017年、日本。18年前列島全土を襲った大震災も過去の物となり、人々は表向き、平穏な日々を取り戻していた。しかしかつての首都東京は、謎の組織「荏狗覇菟（えぐばど）」により制圧され、不安な影を落としていた。彼らは一体何者なのか？ そしてその目的は？

こんな世界観を持つこのゲーム。ストーリーは5章に分かれていて1章「天の章」、2章「地の章」は、どちらか好きなほうから自由にスタートできるダブルシナリオになっている。天、地のシナリオでは登場するキャラクターも異なり、両者は途中から合流。随所に散りばめられたイベントの数々も物語を盛り上げてくれる。

教えてエクシングエンタテイメントさん

Q この作品のセールスポイントは？

A このゲームの特徴であり魅力は、TDS（トワイスデュエルシステム）という、「ガーディアンリコール」ならではの新システムにあると思います。ゲームには、総勢24人の可愛らしい女の子たちが登場しますが、彼女たち単独では戦闘能力を有しておりません。守護獣を召喚することで初めて戦う力を持つわけです。守護獣は、女の子たちの命令を自己判断しオートで行動し、またプレイの状況により特性が変化していきます。女の子たちを上手に守りながら敵と戦う、攻防一体の戦闘が楽しめるのがこの作品の売りなのです。

©XING 1998 ©1996,1998 アグミックス／蘭宮涼・龍炎狼牙

守護獣を操る可憐な少女たち

S・RPGの華、戦闘を担当するのは守護獣だけれど、それを操るのはマスターと呼ばれる女の子たち。このゲームにはまだまだ多くの人物が登場するのだが、今回はストーリーの柱を担う7人の少女たちを紹介。それぞれ個性的で魅力充分なのだ。

飛知和景子

列島大震災により家族を失った。その上、超能力を持つことで周囲から疎まれ、内向的な性格になっている。
声／浅田葉子

天城美由紀

「天の章」主人公。福岡に住むとてもフツーな高校生。明るくて素直、好奇心も旺盛だが精神的に弱い面も。
声／かないみか

聖ゆかり

クールな元自衛官。かなりの実力に裏打ちされた自信家で、それゆえに生じるワガママな面もあわせ持つ。
声／本間ゆかり

炎真由

美由紀の親友。少しキツめの言動とは裏腹に、何かと頼ってくる美由紀に冷たくはできない優しい性格。
声／富沢美智恵

海原美里

考えるより先に体が動くタイプ。父を荏狗覇尧に殺され、復讐を狙っているが、ほかにも何か深い因縁がある様子。
声／篠原恵美

雷晶

正義とロックを愛するヒーローおたく。丁寧な言葉使いの中に織り交ぜる、得意の四字熟語連発が特徴。
声／西村ちなみ

大地裕子

「地の章」主人公。サバサバした性格で行動力あふれるリーダータイプ。しかし一度キレると見境がない。
声／渕崎ゆり子

電撃RPG宣言'98 CLOSE UP!

聖なる夜に響く歌声は美しき悪夢へのプロローグ…

徐々に公開されてゆく序盤のストーリーにあわせ、今回は２人の新キャラクターを紹介！　さらに、驚異のＣＧムービーと画期的なシステムの最新情報も網羅し、多角的な視点から本作品の魅力に迫っていくぞ。開発スタッフの中心メンバーへの直撃インタビューにも注目だ!!

新情報＆開発者インタビューで、その多彩な魅力

パラサイト・

Movie（ムービー）

"シネマティックRPG"……この新しいジャンル名が示すものは、CGムービーへの深いこだわりと、それがゲームの世界観に見事にマッチしていることへの強い自信と言える。新着のCGムービーからも、そのこだわりと自信がひしひしと伝わってくるぞ。ゲーム中には、この「RAT」のほかにも数多くのNMC（新生ミトコンドリア生物）登場シーンが挿入されることだろう。グロテスクだが美しい、驚異の映像に期待しよう!!

パラサイト・イヴ

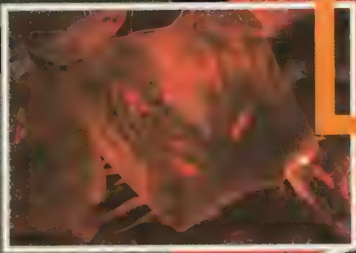
冬予定 シネマティックRPG	▶価格未定　▶スクウェア ▶MC（ブロック数未定）

🡰"ミトコンドリア時代"の到来を告げる「イヴ」
雪が舞い降るなか、自由の女神から地上を見下ろし、高らかに歌声を響かせる「イヴ」……。美しく幻想的なCGだが、これは人類に対し"ミトコンドリアの時代"の到来を告げる「イヴ」の、恐怖のイメージCGなのだ！

イヴの変異ミトコンドリアに侵されたネズミがNMCへと変貌をとげる驚異の映像を公開!

◀ミトコンドリアが活動を始め、苦しがるネズミ。リアルな動作に注目だ。

▼ネズミの体内の細胞が、変異ミトコンドリアによって浸食されていくシーン。



変異ミトコンドリアから逃れるすべはない……

▼すべての細胞を、破壊され、組み換えられたネズミは、狂暴なNMCへと変貌を遂げる。その姿には以前の面影はない。

狂暴なNMC、RAT誕生!!

イヴに大接近!

©スクウェア／原作:瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）　キャラクターデザイン／野村哲也

Story Digest

新キャラクターの登場で、さらに深みを増す序盤のストーリーの続きを徹底紹介!

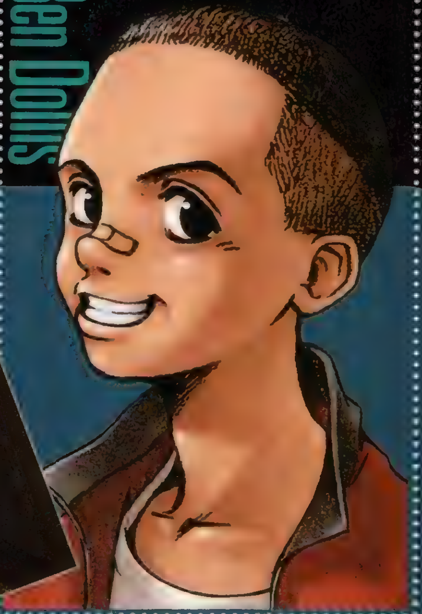
「イヴ」の正体を探るべく、いよいよ本格的な捜査を開始するアヤとダニエル。2人を取り巻く登場人物たちも続々と公開され、ストーリーはメインの流れに突入していくぞ!　ここでは2人の新キャラと、その初登場イベントを紹介だ。

CHARACTER FILE ❶

Ben Dolls

●ベン・ドリス
●年齢8歳
●身長3.6フィート(110cm)
●体重?

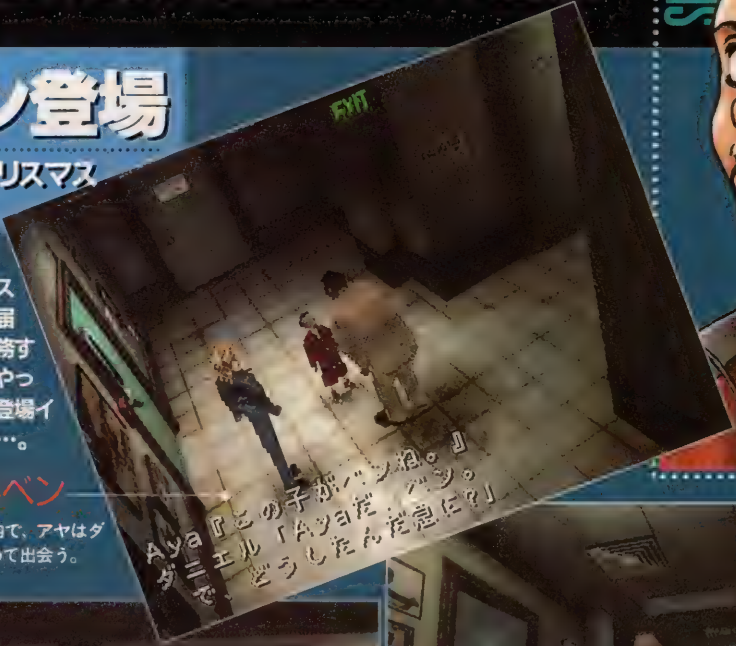
ダニエルが男手ひとつで育てている1人息子。現代っ子らしく、両親の離婚についても割り切っているように見えるが、実は心の中では、再び3人で一緒に暮らせることを願っている。ダニエルに引き取られている現在でも、月に1度だけ母親との面会を許されており、両親が離婚してから初めて迎えるクリスマスに、2人を仲直りさせるための、ある計画を考えているらしい。ダニエルの勤務先である第17分署を頻繁に訪れるうちに、警察犬のシーバとも仲良くなっている。



ダニエルの1人息子 ベン登場

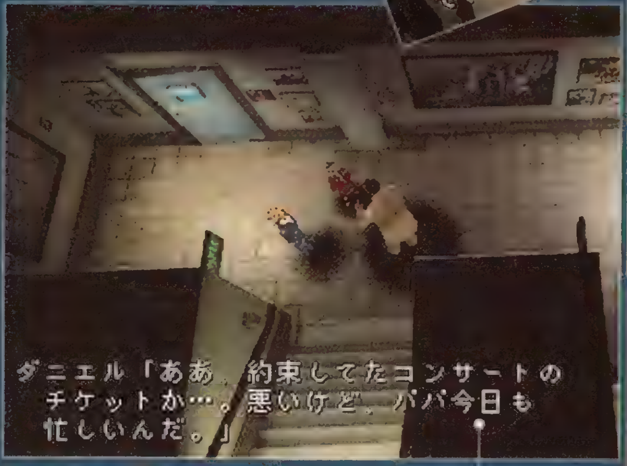
父と子で交わしたクリスマスの約束。しかし……

以前から一緒に行こうと約束していたクリスマスコンサートのチケットを届けに、父・ダニエルが勤務するN.Y.市警第17分署にやって来る。それがベンの初登場イベントだ。が、しかし……。



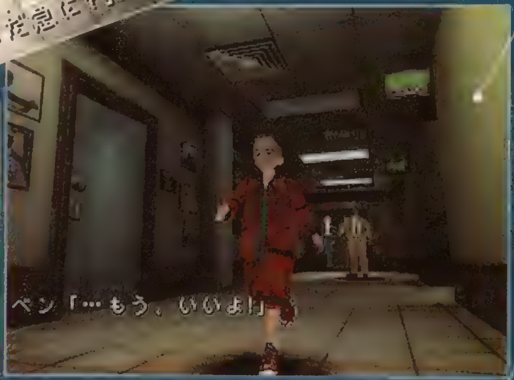
チケットを届けるベン

慌ただしい雰囲気の17分署内で、アヤはダニエルの1人息子、ベンに初めて出会う。



しかし、ダニエルは……

ベンは以前から約束していたクリスマスコンサートのチケットを、ダニエルに手渡す。しかし、今回の事件の対処に追われるダニエルにそんな時間があるわけもなく、彼は息子の気持ちを察しつつもコンサート行きを断わるのだった。



走り去る傷心のベン……

約束を守らないダニエルに怒ったベンは、その場から走り去ってしまう。父親の仕事を理解しながらも、悔しい気持ちを抑えられない、そんな子ども心が見え隠れする場面だ。

警察犬シーバとの友情

ベンは、17分署内で唯一気を許せる友だちである警察犬のシーバのもとへ行き、寂しさを紛らわす。シェパードに見えるこのシーバ、捜査上で活躍する機会もあるのだろうか?

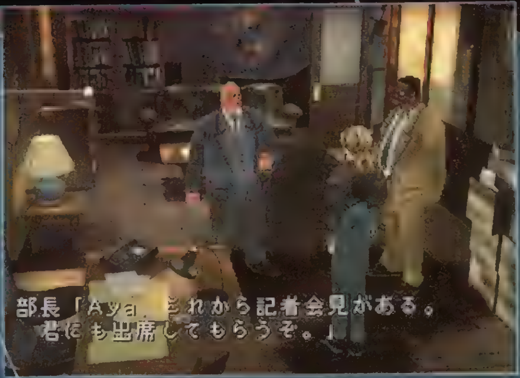
緊急記者会見

真相を胸に、会見にのぞむアヤ

署に戻ったばかりのアヤに、緊急記者会見への出席を命じる刑事部長・ベイカー。それは不可解な点が多い事件の真相を隠すため、当事者であるアヤに真実を伏せた証言をさせようという警察側の思惑があってのことだった。だが、この会見の席でアヤのとった行動は……。

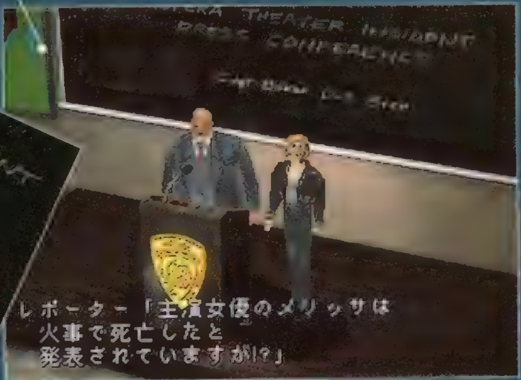
部長命令で会見へ

アヤに記者会見への出席をうながすベイカー部長。その命令的な口調に、有無を言わさぬ迫力が感じられる。



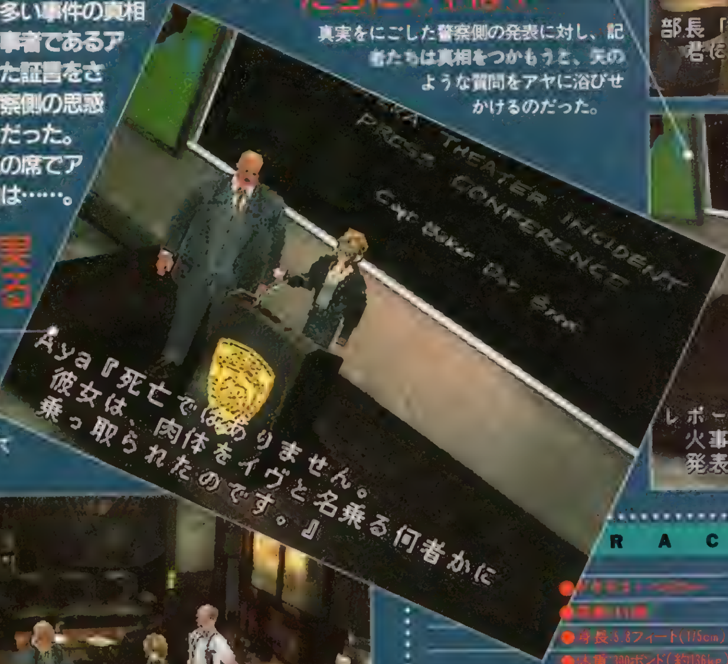
質問を浴びせる記者たちにアヤは？

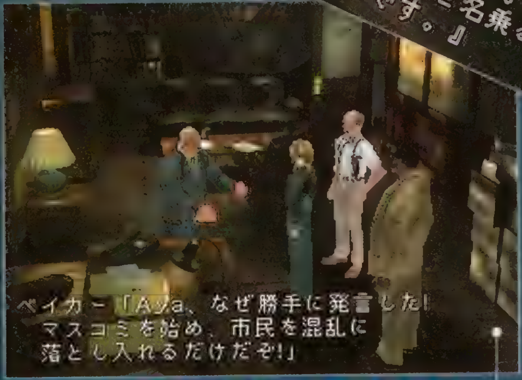
真実をにごした警察側の発表に対し、記者たちは真相をつかもうと、矢のような質問をアヤに浴びせかけるのだった。



ついに真実を公表するアヤ

記者たちの質問に対し、アヤはついに「イヴ」の名前を口に出してしまった！





事態はさらに悪化するのか？

記者会見後、部長室でカミナリを落とされるアヤ。ベイカーが言うように、N.Y.市民は混乱に陥ってしまうのだろうか？

CHARACTER FILE ❷

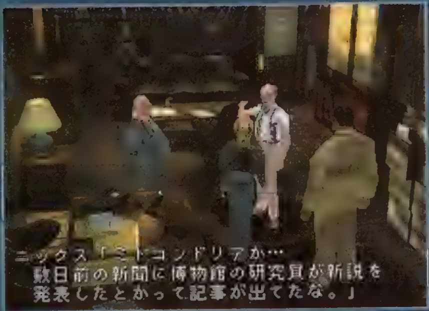
- [illegible]
- [illegible]
- 身長:5.8フィート(175cm)
- 体重:300ポンド(約136kg)

N.Y.市警第17分署の部長で、アヤとダニエルにとっては直属の上司にあたる人物。刑事として、かつては同期のダニエルとコンビを組み、数々の事件を解決していた。しかし、現場重視だったダニエルに対して、彼はしだいにデスクワークへとシフトしていき、現在に至る。ダニエルの前妻・ロレーンとも親しく、ダニエルとは家族ぐるみの付き合いをしていたが、彼が部長に昇進してからは、どちらからともなく疎遠になってしまった。実はロレーンに想いを寄せていたとの噂があり、いまだに独身なのもそれが理由だという話もある。

新たな局面へ…

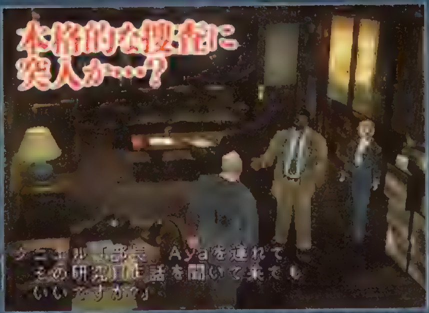
事件に関する情報を入手!?

アヤがベイカーに怒鳴りつけられているとき、「今回の事件はミトコンドリアの反乱によるものだ」と告げる1本の謎めいた電話がかかって来る。その言葉の意味を探るべく、アヤとダニエルはミトコンドリアを専門に研究している、とある人物に会いに行くことに。こうして捜査は、新たな局面を迎えるのだ。



▲電話によって告げられた"ミトコンドリア"というキーワードから、1人の研究者の存在が浮かび上がる。

本格的な捜査に突入か…？



▲その研究者に話を聞きに行くことにするアヤとダニエル。ミトコンドリアの研究者と言えば、確か……？

フィールドマップ

Field Map

リアルに再現されたマップによる移動システムが明らかに!!

上空からの視点で表現された「マンハッタンマップ」の使用によって、フィールド移動が超簡単に！『パラサイト・イヴ』ならではの画期的な移動システムを紹介!!

N.Y.市警 第17分署へ

▶「マンハッタンマップ」で決定すると、こんな具合に移動先がアップになっていくのだ。

▶そして通常画面に。ここへは捜査の状況報告などで、定期的に戻って来ることになりそうだ。

行きたい場所を選択するとカメラがそこにズームアップ！

マンハッタンマップ
ゲームのリアルな世界観を反映するかのように、フィールドマップも精巧に描かれている。実物さながらの夜景が美しい。

フィールド移動は、マップに表示された場所の中から行きたい所を選んで決定するだけという、とてもシンプルなものだった！　移動先を決定すると、カメラがズームアップしてゆき、最終的に通常画面になるのだ。移動の手間を省略したこのシステムが、ゲームの展開をスムーズにしてくれそうだ。

カーネギー・ホールへ

◀カーネギー・ホールをズームアップ！　N.Y.を象徴するこのスポットも、超リアルに再現されているのがわかる。

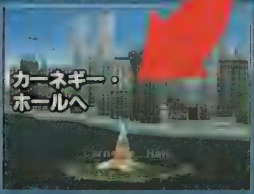
◀ホールの入り口へ。移動時間が省略されるとともに、演出的にも優れたこのシステムは、本作の魅力のひとつとなりそうだ。

CHECK POINT

時間の概念の存在も判明！マンハッタンの「昼」を初公開!!

フィールドマップではなんと、昼夜の時間の流れも表現される。基本的に時間はゲームの進行状況にあわせて変化し、それによって雰囲気や景観もガラリと変わるのだ。ここでは活気を感じる昼のマンハッタンの画面写真を、本邦初公開だ！

▶▼[illegible]とは違った趣がある。



教えて『パラサイト・イヴ』スタッフのみなさん

Q ○○はどのようになりますか？ 魅力は？ ウリは？

A CGはこうなる!

監督●スティーブ・グレイ氏
数多くのハリウッド映画で、特殊効果チームのチーフを歴任した。CG界の世界的重鎮。

CGムービー部分は非常にリアルで、クオリティの高いものに仕上がってきています。キャラクターモデルの精巧さやそのアニメーションは「スゴイ！」のひと言ですし、ホラー映画のような迫力のカメラアングルを使用するなど、視点にも強いこだわりを持って制作を続けています。さらに、ムービー部分の過激な"スペシャル・エフェクト"には[illegible]期待!! ちなみに、現在のムービー部分の開発度は約[illegible]です。

A シナリオはこうなる!

監督／脚本／企画●[illegible]氏
「FFVII」をはじめ、多くのスクウェア代表作品のディレクター業務を務める。

全体的なイメージとしては、リアルで、ポリス・アクションの要素も含む「ハードボイルド・バイオホラー」といった感じでしょうか？ 物語はアヤの捜査を中心に進行していきますが、後半は「イヴ」の謎だけでなく、もう1つの大きな謎も判明します。その2つが絡み合いながら、ジェットコースターばりの急展開を見せるんです。「アヤ対「イヴ」」の[illegible]戦いなど見どころはいっぱいです。期待してください。

A バトルはこうなる!

バトルデザイン●前川[illegible]氏
「FFVII」の開発に参加後、「スーパーマリオRPG」のディレクターに抜擢される。

進化したATB（アクティブタイムバトル）で、「FF」シリーズ以上の緊張感＆爽快感、アヤとの一体感が存分に味わえるはずです。アヤが使用する武器や、個性的なNMC（NMCたちもモデル、モーションとも絶品です！）も、多彩に、そして数多く登場します。また、アヤは通常のRPGで言う"防具"を服の下に装備します。これはアヤが服を脱いでくれると見ることができるんですが……。どうでしょう、時田さん？

A 音楽はこうなる!

音楽●下村陽子氏
数々のスクウェア代表作品において、音楽制作を担当。高い評価を受ける。

『パラサイト・イヴ』に対して、最初に持ったイメージはズバリ、"混沌と神秘"でした。なので"混沌の現代"の象徴として無感情な雰囲気の外面的なもの、そして「人体の中における細胞」といった"小宇宙的な神秘"を表現した内面的なもの、この2つのタイプに分けて曲を書いています。さまざまな場面で、これらの曲が作り出す雰囲気を、ぜひじっくりと味わってほしいですね。"混沌と神秘"、コレです!!

A 本作品はこうなる!

監督●スティーブ・グレイ氏

このRPGには、ハリウッドの映画作りのさまざまな手法をできるだけ取り入れようと努力してきました。ですから、他のゲームに比べて、そのクオリティは、はるかに高いと言い切る自信があります。『パラサイト・イヴ』は、ゲーム界に新しい可能性を切り拓くRPGとなるでしょう。ファンの皆さんには、ぜひこの作品を試してみてほしいし、大いに楽しんでほしい。それが"RPG新時代"の幕開けとなる!!

スタッフ直撃

5つの観点から4人の主要クリエイターに聞く『P.E.』の全貌!

今回は、本作品の魅力を形作る中心スタッフの方々への独占FAXインタビューも敢行! 答えの中には、まだ明らかにされていなかった新事実があるかも。必見だ!!

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

テイルズオブデスティニー

ゲームシステム&ストーリーを大紹介!!

この冬イチ押しのファンタジーRPG『テイルズ オブ デスティニー(以下、TOD)』。今回は、ついに入手した最新版のサンプルを使って、ゲームシステム&序盤のストーリーをチェック! 期待に胸を膨らませつつ、じっくり記事を読んで冒険に備えよう!!

テイルズ オブ デスティニー	
12/23 RPG	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)

プレイの流れに沿ってゲーム内容を復習だ!

1.「GSM(グローバルスフィアマップ)」で世界の広大さを実感!

『TOD』は、フィールドを移動して点在する町や村などを歩き回り、ダンジョンに潜って敵と戦うというRPGファンにはなじみ深いスタイルのゲームだ。中でも、プレイ中もっとも多く見ることになるフィールドマップ画面は重要度が高い。そこに採用された新システムが、この「GSM」だ。ポリゴンで描かれたフィールドを湾曲させせることによって、立体感や遠近感を強調。"世界を移動している感覚"を、よりリアルに感じることができる。

アクティブパーティウインドウ

このウインドウは、フィールド移動中に戦闘時の隊列が確認できるというもの。実は、これにはおもしろい仕掛けが施されている。移動せずにじっとしていると、キャラ同士がいろんな会話を交わし始めるのだ。

▶右下にあるのはワールドマップ。表示、非表示は任意で変更できる。

▲会話の内容は、約250種類。内容も楽しいものばかりだぞ。

移動の手段はイロイロある!?

◀空を翔る巨大な飛行竜。内部の構造が気になるが、詳しいことは不明。

◀最初に乗れるのは定期船のみ。いつか自由に動かせるようになるのだろうか?

パーティの移動手段は、最初は陸路を歩くだけだが、ゲームが進むと、定期船による海上移動も可能になる。また、冒頭でスタンが密航した「飛行竜」は墜落してしまうが、もしかすると、後々利用することができるようになるのかも……。

©いのまたむつみ/㈱ナムコ ※画面は開発中のものです。

2. キャラの能力値を把握する

『TOD』の能力値は、STR（筋力）やCON（体格）、攻撃力など、全部で9つ。中でもおもしろいのは、戦闘を始めとしたさまざまな要素に影響を与えるLUC（幸運度）。なんと、宿屋に泊まるたびに、値が変化するのだ。

▶装備している武器によっても、キャラの能力値は大きく変化する。

成長するソーディアン

古代文明の時代に作られた“生きている剣”である彼らは、スタンたちと同じく、経験値を得ることで成長する。レベルアップに伴って能力値は上昇するし、新たな晶術も覚えていくのだ。

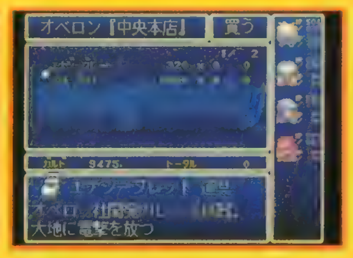
◀“アタッチメントディスク”を装備することでも、能力値は変化する。

3. 多種多彩なアイテムが登場

『TOD』には武器や防具を始め、さまざまなアイテムが登場する。特におもしろいのが、歩くだけでHPを回復できる「食料」だ。アイテムの所持上限数は1種類15個までなので、回復アイテム不足という事態が起きがち。そこで、パンや果物など、種類が豊富な「食料」を数多くそろえておくとピンチのときに役立つかも。

▲食料はマメに補充するようにしよう。

▶レンズの買い取りレートは、時期によって変化。常にチェックしよう。



◀武器から道具関係まで、レンズアイテムの種類はさまざまだ。

古代文明の遺産 レンズとは何？

その正体については詳しいことはわかっていないが、どうやら古代文明によって作られた一種のエネルギー供給装置らしい。製造法は現在では失われており、ルーティやマリーのような“レンズハンター”と呼ばれる冒険者たちが、モンスターとの戦闘から得たり、遺跡で発掘するだけとなっている。このレンズを買い取って、製品にして売っているのが「オベロン社」だ。その製品は一般家庭にも数多く普及しており、レンズの存在自体は、ごく一般的なものとなっている。

4. 戦闘に参加するキャラを選択

パーティが5人以上になった場合は、戦闘に参加する4人のメンバーを事前に決定しておく必要がある。メンバー変更は戦闘中にはおこなえないので、各キャラのステータスを常にチェックして、ベストの組み合わせにしておこう。

▶スタンだけは、パーティからはずせないようになっている。

教えてナムコさん

Q 『TOD』の「ここは注目！」というポイントを教えて下さい。

A まずは、キャラクターデザイン：いのまたむつみ、テーマ曲：DEEN、オープニングアニメ監督：岡村天斎、アニメーション制作：プロダクションI.G.など、各界のすばらしい才能を集めた豪華さを楽しんでください。また、とかく「1人でがんばっている」状態になりがちなこの種のゲームですが、この『テイルズ オブ デスティニー』は、「仲間とともに旅をしている」という感覚が体験できるゲームです。5本のソーディアンと9人のキャラクター、合わせて14人の人格が織りなす壮大なドラマを楽しんでください。戦闘シーンはしゃべりまくりますので、にぎやかですよ。それから、フィールド画面でしばらく何も操作しないと、キャラクター同士の会話が始まります（インターバル・チャット・システム）。250種ほどの会話がありま す。さて、みなさんは全部聴けるかな？

5. セーブポイントを見逃すな

セーブはフィールド上ならどこでも可能だが、ダンジョンなどでは「記憶陣」と呼ばれるセーブポイントでしか実行できない。また、ポイント数も少ないので、ダンジョン内で記憶陣を発見した場合は、セーブした方がいいかも。

◀▲ちなみに、メモリーカードにセーブできるのは3つまで。「3つだけじゃちょっと不安だ」という人は、あらかじめカードを何枚か準備しておこう。

E-LMB

エンハンスト・リニアモーションバトル

上空攻撃&ジャンプ上空攻撃

▶飛んでいる敵は攻撃されると地面に落ちるので、そこをすかさず「斬り」か「突き」で攻撃しよう。

▶ジャンプ攻撃のコツは、ダッシュ中に✚キー上を押し続けることだ。ボタンを離すと失敗してしまうぞ。

高いところにいる敵に対して有効な攻撃方法。すぐ近くの上空にいる敵には、◎ボタン+✚キー上で「上空攻撃」。離れたところの上空にいる敵の場合も、◎ボタン+✚キー上と入力すれば、自動的にダッシュしていき、そのまま敵の直前で跳び上がって「ジャンプ上空攻撃」する。

斬り&ジャンプ斬り

▶「斬り」は便利に使える攻撃方法だが、敵との間合いが近くなるので、反撃を受けやすいという欠点もある。

▶「ジャンプ斬り」は地上の敵に対し使うのが基本だが、空を飛ぶ敵に対して使うことも可能だ（難しいけど）。

攻撃時の隙が少なく、連続で攻撃したいときに便利。「斬り」は普通に◎ボタンを押すだけ。また、「ジャンプ斬り」は、◎ボタンで離れた敵に向かってダッシュしたら、途中でもう一度◎ボタンを押すだけと、操作も非常に簡単。ゲーム中、もっとも多用する攻撃だ。

突き&ジャンプ突き

◀「突き攻撃」は、攻撃時の間合いが長いので、近づいてくる敵の動きを阻む、といった使い方もできる。

◀ダッシュ&ジャンプしたあと、上空から敵に向かって武器を突き出して攻撃する「ジャンプ突き」。

間合いが長く、反撃を受けにくい攻撃方法。「突き」は◎ボタン+✚キー下。「ジャンプ突き」は、◎ボタン+✚キー下でダッシュしたあと、もう一度◎ボタンを押して行う。攻撃時の隙が大きいので、敵との距離を見極めて使うことが大事だ。

アクション性豊かな、独特の戦闘システム

「E－LMB」とは、✚キーと◎ボタンの組み合わせでキャラを操作するリアルタイム戦闘システムだ。なお、操作できるのは主人公のスタンのみ。ほかのキャラはＡＩによる自動戦闘となる。特徴は、敵キャラとの距離に応じて攻撃方法が変化するところ。また、操作が簡単なので、ＡＣＴが苦手な人でも十分に楽しむことができる点もうれしい。

新たな晶術&特技を紹介

「E－LMB」を熱くする晶術&特技とは？

『ＴＯＤ』には、戦闘をより楽しくするものとして、必殺技ともいうべき「特技」と、この世界の魔法である「晶術」が用意されている。これらはどちらも、「テクニカルポイント（ＴＰ）」と呼ばれる能力値（ＭＰのようなもの）を消費して使用するのだ。

晶術

ソーディアンを装備したソーディアンマスターだけが使える、この世界の「魔法」。攻撃呪文はもちろん、攻撃補助や回復など、用意された晶術の種類は数多い。

レイ

上空に無数に出現した光の玉から、聖なる光の雨を降らせて広範囲の敵にダメージを与える、ド派手な晶術だ。雷の属性を持つ、クレメンテが覚える。

グレイブ

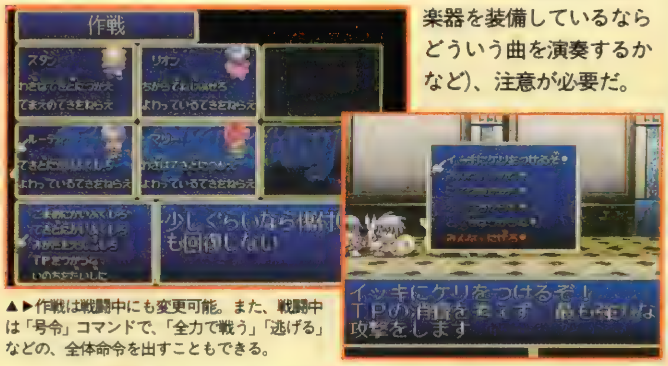
地面から岩の槍が突き出し、ダメージを与える。大地の属性を持つ、シャルティエが覚える晶術。一見すると範囲攻撃のようにも見えるが、効果は敵単体のみ。

アイスウォール

空中に無数に現れた氷の粒が敵の体を包囲し、氷の壁に閉じこめてダメージを与える、敵単体に有効な晶術。水の属性の術で、アトワイトが覚える。

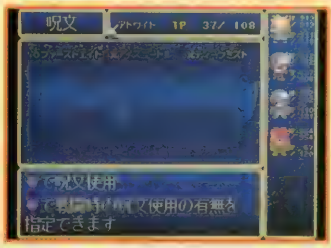
作戦を指定する

ＡＩで戦う仲間キャラの、戦闘中に取る行動の指針を決定する。戦闘方針を決める「行動命令」と、攻撃する敵を指示する「ターゲット命令」の２つで構成。このうち「行動命令」は、装備している武器によって変化するので（アトワイトを装備しているなら回復系の行動、楽器を装備しているならどういう曲を演奏するかなど）、注意が必要だ。



▲▶作戦は戦闘中にも変更可能。また、戦闘中は「号令」コマンドで、「全力で戦う」「逃げる」などの、全体命令を出すこともできる。

使用する特技&晶術を登録



スタンや仲間キャラが戦闘で使う、特技や呪文を指定する。常に全部を使える状態にしておくと、無駄な術や特技を使うことにもなりかねない。出現する敵の強さや種類、残りＴＰを考慮して、適切な晶術・特技を選択しよう。

スタンの場合

登録できる特技は４つまでなので、じっくり考えて使用するものを決定。戦闘中も登録は可能なので、状況に合わせて変更しよう。

仲間キャラの場合

覚えている晶術や特技を戦闘で使用するかどうかを登録する。また、戦闘中には、コマンドで自由に晶術や特技を使用することもできる。

オートバトルでラクラク戦闘

『ＴＯＤ』では、仲間キャラだけでなく、主人公のスタンにも、ＡＩによるオート戦闘をさせることができる。敵が弱い場合や、ちょっと楽をしたいという場合などには、オートバトルを選択してみてもいいだろう。ちなみに、オートにするかどうかの選択は、戦闘中にしかできないぞ。

▼戦闘開始時は必ずセミオートになっているので、オート戦闘をさせる場合は、毎回選択する必要がある。

戦術に沿って隊列を変更

戦士系キャラを前に、術士系キャラを後ろに置くのが基本。だが、挟み撃ちやバックアタックなどの状況もちょくちょく発生するので、けっこうマメに変更することになるはず。戦闘中でも隊列の変更は自由に行えるので、「この状況はマズイ」と思ったなら、素早く隊列を変更しよう。

▼各キャラが装備している武器や、覚えている特技&晶術によっても、隊列の変更は必要となる。

特技

いわゆる"必殺技"のことで、レベルアップによって習得する。基本的にはキャラごとに覚える術は違うが、剣士同士や弓使い同士など、同系統のキャラはいくつか同じ特技を憶える。⊗ボタンと✚キーの組み合わせで使用。

風神剣

ウッドロウが剣を装備したときに使える技。激しい突きによって生まれた剣圧を飛ばし、敵にダメージを与える。離れた敵を攻撃できるのが便利だ。

エスケープ

もうもうと煙を発生させて、その隙に逃げてしまうという、いかにもルーティらしい逃走技。失敗するとその場でコケてしまうのが、ちょっとかわいいかも。

フィリアボム

特殊な薬品が入った瓶を投げて敵を攻撃する、フィリアの特技。瓶にはドクロマークが描かれている。一体いつ、こんなアイテムを作っているのだろうか？

あたるシンフォニー

歌の力によって、一定時間味方の攻撃命中率がアップする、ジョニーの特技。ジョニー役の声優・山寺宏一さんの、シビれる歌声（？）が聴けるのがうれしい。

ゲーム序盤のストーリーを一挙紹介！

ついに入手した最新版サンプルロムを元に、ゲーム序盤のストーリーをばっちり検証。次々登場するメインキャラクターたち、波乱に富んだ展開など、見どころもたっぷりだ！

SCENE 1 ［飛行竜、襲撃！］

物語は、飛行竜に密航したスタンが、兵士に発見されるところから始まる。何か大事なものを運んでいるらしく、厳しく尋問されるスタン。なんとか解放されたものの、罰として甲板を掃除する羽目になってしまう。そこに、突如モンスターたちが襲いかかってきた！

▼声をかけられても殴られても、寝ぼけまくるスタン。かなりの低血圧らしい。

▼ピリピリしている艦長に、厳しい尋問を受ける。この船には何があるのか？

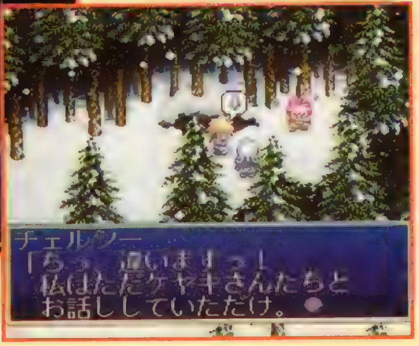
▼モンスターと戦うために武器を探すスタンは、ソーディアン・ディムロスと運命の出会いをする。

SCENE 2 ［"弓匠"アルバの山小屋で］

飛行竜から脱出したものの、今度は雪深い山中で力尽きてしまう。意識を失ったスタンを助けたのは、ウッドロウと名のる青年だった。ベッドの中で目を覚ましたスタンに、彼は「その剣がいつかキミを助けてくれるだろう」と言う。どうやら、ディムロスの正体に気付いているらしいのだが……。

冒険仲間たちとの出会い！

▲スタンが運び込まれた山小屋は、弓術の名手として名高いアルバ・トーンの住まいだ。



▶道に迷って帰ってこない、アルバの孫娘のチェルシーを探して、雪山へと向かう2人。

SCENE 3 ［"レンズハンター" ルーティ&マリー］

ウッドロウたちと別れ、ふもとの町・ジェノスへとやってきたスタン。さっそく最初の目的地であったセインガルド王国へ向かおうとするが、町から出ようとすると、通行証がないとここは通れないと門番の兵士に言われてしまう。なんとか方法を見つけようと町の人たちの話を聞きまくっているうちに、スタンは1人の女性と出会うのだった。

▶マリーは失った記憶を取り戻せるのか。

◀ルーティも、ソーディアン・アトワイトを持つソーディアンマスターの1人だ。

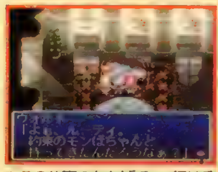
▼罠にかかりながらも、このエラソーな態度。ルーティの性格が良くわかるイベントだ。

▶仲間を助けるために力を貸してほしいというマリーの頼みを、気のいいスタンは二つ返事で引き受けることに。

SCENE 4 ［スタン 悪人になる!?］

▼寝ぼけまなこのスタンに、仕事の内容を説明するルーティ。２人の話がかみ合ってないのが笑えるシーンだ。

２人とパーティを組んだスタンは、さっそくルーティの仕事を手伝うことに。遺跡で彼女たちが手に入れたあるアイテムを、ハーメンツ村に届けるという。さっそく村へと向かった一行。しかし、そこには、とんでもない事件が待ち受けていたのだった。

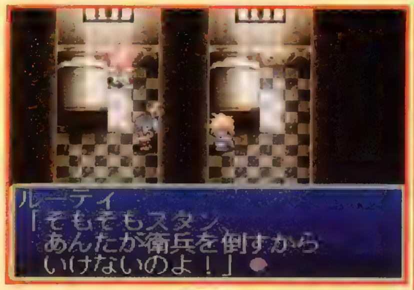


▲この仕事のおかげで、一行は兵士たちに追われる羽目に……。

▲▶少年剣士リオンが、兵士たちの隊長として登場！　圧倒的な強さでパーティを追いつめる。

SCENE 5 ［セインガルド王国］

抵抗むなしく、リオンに捕まってしまったスタンたち。さっそくセインガルド王国の首都・ダリルシェイドにある王城へと連行され、有無を言わせず牢屋へとぶち込まれてしまう。しばらくして、詮議のため、国王の前に引き出された一行は、ある条件と引き替えに、命だけは助けてもらえることになったのだが……。



▲ルーティがスタンにやつ当たりするの図。キャラの個性を演出する重要（？）なシーンだ。

▶首都の南東にあるクレスタの街。ここで、ルーティの過去が判明する!?

▲「TOD」の世界には、こうした機械も数多く登場する。

SCENE 6 ［奪われた「神の眼」］

異常が起きているという報告のあったストレイライズ神殿の調査に向かう、スタンたち一行。ようやく目的地にたどり着いた彼らの目の前には、人の気配がまるでしない、怪しい雰囲気を滞びた神殿がそびえ立っていたのだった。

驚愕するディムロス！

▶神殿に安置されていた「神の眼」とは、いったい何なのか!?

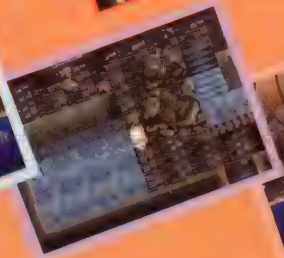
▲崖の上から望む、ストレイライズ神殿の荘厳な姿に、思わず感動。

▲しかし中には、モンスターがわんさと待ちかまえていたのだった。

▲５人目のソーディアンマスター、フィリア・フィリスとの出会い。

次号予告

ストレイライズ神殿へとやってきたスタンたちを待ち受ける、新たな運命。悠久の時を生きてきたソーディアン・ディムロスをこれほど動揺させる謎のアイテム「神の眼」の正体とは？　そして、それを神殿から持ち去った人物とはいったい誰なのだろうか、そしてその目的は……？



電撃
RPG宣言'98
CLOSE UP!

発売まであと1カ月!!

ゲームシステムをチェック!

新着モンスター公開!

チョコボの不思議なダンジョン

ダンジョン探索RPGファンのみならず、全PSユーザーの注目を一身に集める今年最後のビッグタイトル『チョコボ』。やっぱり冬休みのお楽しみは、これで決まり！

愛くるしいチョコボの動きを実際の画面で確認できるときまであと１カ月。スリルと知的興奮に満ちた冒険を満喫できる瞬間は、もうすぐそこに迫ってきているぞ!!

チョコボの不思議なダンジョン

12/23 ダンジョン探索RPG	▶¥6,800	▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)	▶CD2枚組(※※)

©1997 スクウェア ※画面は開発中のものです。※※CD２枚組のうち１枚は〝不思議なデータディスク〟のものです。
キャラクターデザインサポート／バンプレスト

チョコボたちがある村についたときから物語は始まる

ではゲームのオープニングから紹介しよう。チョコボとそのパートナー・アトラは、未知のお宝を求めて旅を続けていた。そんな彼らが、とある村でハプニングに巻き込まれるところから物語は幕を開ける。2人は宿を探しているときに出会った謎のチョコボに案内されたとたん、いきなりダンジョンに落されてしまう！　なお、このオープニングのダンジョン探険は、一種のチュートリアルになっている。つまり、ダンジョンですべき基本的操作を、パートナーであるアトラが直接アドバイスしてくれるのだ。そのため、これまでダンジョンＲＰＧをプレイしたことのない人でも、まったく違和感なくゲームに溶け込める。ここら辺りの親切さはさすがだ。

物語の発端を作った

謎のチョコボ

謎を知る村の村長

フォック

チョコボのよきパートナー

アトラ

気になるゲームシステムを徹底チェック!!

冒険のカギを握る アイテム合成

「チョコボ」の中で最も注目すべき要素の1つは、アイテム合成だろう。このゲームでは、複数のアイテムを合成することで、新たなアイテムを生み出すことができるのだ。ちなみに、アイテムの合成法は3種類存在する。つまり、リサイクルボックス、かまど、そしてアイテム合成屋の3つである。それぞれ方法や効果が微妙に異なるので、ここでしっかり把握して欲しい。

リサイクルボックス発見

合成

合成完了

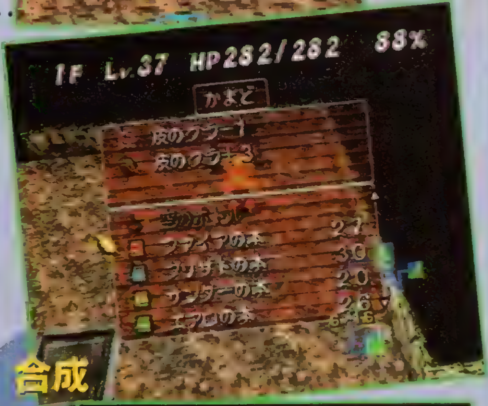
まず最初はリサイクルボックス。これはダンジョンに配置されているアイテム合成用の箱である。その名のごとく、不要になったアイテムをほうり込んで、新たなアイテムを再生するための箱といえる。使用法は、アイテム2つを箱に入れるだけ。入れるアイテムの種類はまったく問わない。すると新たなアイテムが1つ出てくる。基本的にどんなアイテムが出てくるかはランダム。ときには合成前の方が合成後のアイテムより高価だった、ということもあるし、その逆のパターンもありうる。コレとアレを入れると必ず特定のアイテムが手に入るというものではない。いわば、かなり宝くじ的な要素の強いアイテム合成である。もっとも、当たり外れがあるだけに、ひょっとするととんでもない大当たりが紛れている可能性も……？　レアアイテムを狙うコレクターは、積極的に使ってみるのもおもしろいかも？

リサイクルボックス

かまど

かまど発見

かまどは、2つのアイテムを中に入れて、アイテムの本を使用することで合成を行う。最大の特徴は、同種のアイテムのみを合成すること。つまり、ツメとツメ、クラとクラといった組み合わせでしか合成できない。当然生み出されるアイテムも、合成前のものと同種のものに。また〝鉄の〜〟と〝皮の〜〟のような素材の異なるアイテムを合成する場合、最初に入れた素材が有効になる。つまり〝鉄の〜〟を先に入れれば、合成後のアイテムも〝鉄の〜〟となる。この順序の違いは重要!!



合成

▶かまどを効果的に使うのがゲームクリアの近道。積極的に使おう。

合成完了

アイテム合成屋

唯一村での合成が可能なのがこの合成屋。基本的な特性はかまどと同じ。違いはアイテムの本の代わりにお金を払うことだけ。かまど、合成屋のメリットは、古いアイテムを使って装備のランクアップが可能な点だろう。また、上等な素材を使った装備を見つけたが、呪われていたという場合、この呪いを無効化させて有益なアイテムに変化させることもできる。

アイテム合成屋 ラスク

ヘッジホッグ ▼敵モンスター

ワイルドラット ▼敵モンスター

戦闘システムはコレ

TATB

ターン制アクティブタイムバトル

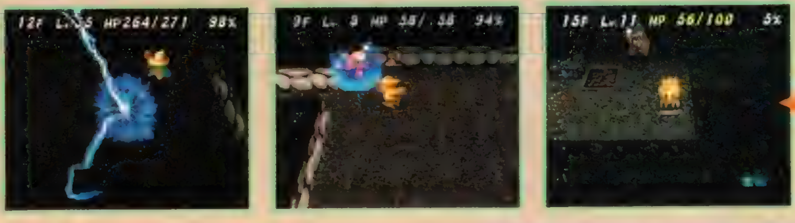
戦闘システムは「FF」シリーズでお馴染みのアクティブタイムバトルと、ターン制を融合させたTATBを採用。ここでのポイントはやはりATBバーだろう。基本的にモンスターはATBバーがマックスにならない限り、攻撃行動に移れない。しかしチョコボはATBバーが途中の段階でも攻撃が可能となっている。もちろん、バーが溜まりきらない時点で攻撃した場合、満タン時よりは攻撃力が劣る。だが、敵の残りダメージや周囲の状況によっては、ダメージよりスピードを優先させた方が有利なこともある。戦略が重要だ。

敵の攻撃

通常攻撃

通常攻撃とはキャラ同士が隣接(ナナメ方向も可)して行う攻撃。敵モンスターは、基本的にバーがマックスになるまで攻撃をしてこないので、そのスキに逃げ出すことも可能。

特殊攻撃



魔法攻撃や、物を投げるといった遠距離からの攻撃を総称して特殊攻撃と呼ぶ。モンスターの識別範囲内(モンスターがチョコボに気づく範囲内)に入ると、バーが溜まり出す。

チョコボの攻撃

通常攻撃

マックスで攻撃

途中で攻撃

チョコボの攻撃は、敵よりも自由度が高いのが特徴。つまり、敵モンスターは基本的にはバーがマックスにならないと攻撃できないが、チョコボはバーがマックスになっていなくても攻撃が可能だ。ただし、その場合の攻撃力は、マックスのときに比べて低い。チョコボの攻撃力がかなり高いときなどは、バーがマックスになる前に攻撃して、相手の攻撃を受けないようにするのがコツ。そのときの状態に合わせた攻撃をしよう。

特殊攻撃

魔法攻撃

投げて攻撃

特殊攻撃中で、アイテム(例えば石など)を投げるなどの場合は、バーがマックスになるまで攻撃できないので注意。ほかに、"本"を読んで魔法効果を引き出す場合などは、バーがマックスになる前に攻撃可能。もちろん、バーの長さ(溜めた時間)に応じて攻撃力が変化するので、この辺りの自由度の高い戦闘が「チョコボ」のウリの1つ。さらに、魔石や珠などの貴重な魔法アイテムを駆使してバトルに勝ち抜こう。

これは1つのパターン

この作品では、チョコボの活躍によって村が徐々に発展していく。この発展のパターンは一定ではなく、プレイヤーのゲームの進め方によって大きく異なってくるのがミソ。発展のパターンも家が増えたり、新たな道が作られたり、あるいは地形的な変化はないが泉の色が変化するといったものまで多種多彩。1本のレールの上を進むのではなく、プレイヤーの個性が如実に反映される。この自由度の高さがゲームの最大の魅力といえるだろう。

プレイによってパターンが変わる
村の発展

泉

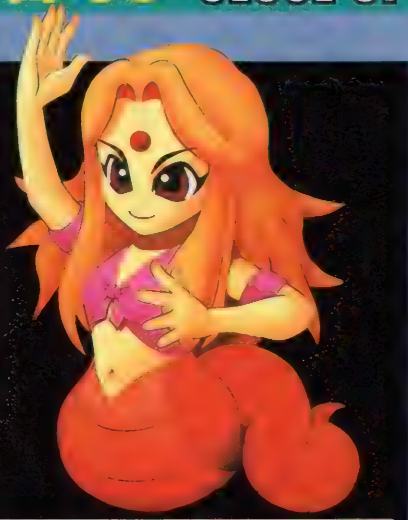
◀空きボトルに泉の水を汲んで、ポーションとして使用することも可能だ。

魔法陣

◀悪影響ばかりでなく、ときにはレベルアップなどのうれしい効果もあるぞ!!

ダンジョンに潜む様々な罠
仕掛け

冒険の緊張感とおもしろさを高めてくれるのが多彩な仕掛け。今回はその一部、泉と魔法陣を紹介しよう。泉はポーションを生み出すなど色々と仕掛けがある。一方魔法陣は睡眠、沈黙などの状態に影響するものが多い。



▼敵モンスター ラミア

教えてスクウェアさん

Q **この『チョコボの不思議なダンジョン』の難易度は高めなのですか?**

A そんなことはありません。この『チョコボの不思議なダンジョン』は、ちいさな子どもから、大人まで誰もが楽しめるゲームなのです。ダンジョンを脱出してもレベルがクリアされないモードなどにより子どもにも遊びやすく、レアなアイテムなど、マニアも納得のデキです。

Q **このゲームには予約特典があると聞きましたが?**

A 現在『チョコボ』は予約キャンペーン実施中ですが、予約者・先着50万名に、"限定チョコボマスコット人形"をソフトお渡し時にプレゼントします。全長約5㎝のかわいい人形です。デジキューブ展開中の各コンビニ、プレイステーションの各取り扱い店舗で実施中ですので、希望者はお早めにご予約を。

しかも、実はこのゲームには超ビッグなおまけがついている! そ・れ・は、CD1枚の付属ディスク"不思議なデータディスク"が、もれなくついているのです。このディスクは、今までに発売されたスクウェアのゲームのお徳用データから、まだ未発売のソフトの体験版や、ムービーなどがぎっしりと詰まった、スゴイものです。詳細は次号で……。

電撃
RPG宣言'98
CLOSE UP!

アニメーションムービー最新ビジュアル大紹介!!

『ゼノギアス』では、物語の要所要所にアニメーションムービーが挿入され、ストーリーを効果的に盛り上げている。前号でもいくつかのアニメーションシーンを紹介したが、今回最新の画面が届いたので公開しよう。いずれも、物語の核心に迫る重要な伏線となっているぞ。

落雷とともに現れる幻覚…

シタンの家から村に帰る途中、激しい落雷とともにフェイはふと幻覚を見る。フェイの前に現れては消える2人の男。彼らは、

幻覚

フェイの存在にはまるで気づかないかのように、争い続ける。幻覚にしては生々しいそれは、遠い昔に失った記憶の断片なのか？

対峙する2人の男

ラハン村～潜砂艦ユグドラシルまでのストーリー

平和な辺境の村ラハンを、謎のギア集団が突如襲う。村の危機を救おうとした青年フェイは、自らもギアに乗り込み、戦う。しかし、目の前で起こった惨劇を前に己を見失った彼は、敵のギアもろとも村を破壊してしまうのだった。やがて意識を取り戻したフェイが見たものは、村人たちの冷たい視線。いたたまれなくなったフェイは、1人村を出ることを決意する。

村を離れ、樹海に迷い込んだフェイは、そこで1人の少女に出会う。彼女の名はエリィ。ソラリスの出身らしいが、なぜここにいるかは話そうとはしなかった。その夜、ささいなことでフェイと口論になったエリィは、何も告げずに去っていく。

樹海を出たフェイとシタンは、アヴェ軍に捕らえられ、護送艦で移送される。その途中、砂漠の海賊バルト率いる潜砂艦「ユグドラシル」の襲撃が……。フェイは混乱に乗じて脱出するが、アヴェの兵士と勘違いされ、バルトと戦う羽目になってしまう。

バルトの誤解を解き、ユグドラシルに乗り込んだフェイ。そこで、バルトがアヴェ旧王朝の王子であること、そして現アヴェ政権に捕らえられた、いとこのマルーを救出しようとしていることを知る。バルトに協力を求められ、フェイは悩んだ末に、戦うことを決意。彼とともに、一路アヴェへと向かうことになるのだった。

ゼノギアス Xenogears

戦いへの誘い

謎のギア集団に襲撃されたラハン村。駆けつけたフェイも、あまりの惨状にどうすることもできなかった。そんなとき、彼の目の前に1機のギアが現れる。ふとコクピットを見上げたフェイは、そこに不気味に笑う少年の姿を見る。そして、フェイは……。

ふと見上げるフェイ……

黒いギアの中から

不気味に微笑みかける少年は何者？

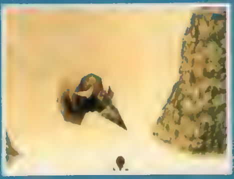
ユグドラシル以降のストーリーをピックアップ

風の国シェバト……

▶風の国シェバト[illegible]

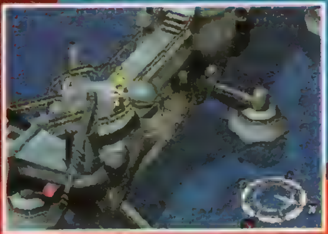
砂漠での出会いと戦い……

◀砂漠の賞金稼ぎサンドマンとの出会い



◀砂漠でのボス戦。[illegible]との戦い

ゾンビクルーザー……



◀見るからに不気味なゾンビクルーザー。いったいどんな人物が操っているのだろうか。

▶神々しい雰囲気の聖堂。巨大な片翼の天使像には、いったいどのような意味があるのだろうか。

……聖堂

NEW CHARACTER

エメラダ

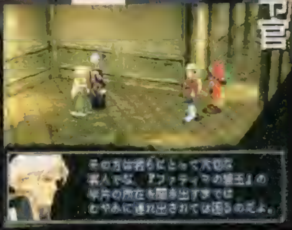
バイオ技術で生まれた悲劇の少女

▶この寒々しい場所が、彼女の故郷なのか？

感情を知らない少女。太古に滅んだというゼボイム文明のバイオ技術「ナノテクノロジー」によって生まれた。

ラムサス

特務部隊を率いる帝国司令官



▶果たして「ファティマの碧玉」とは何か？

ゲプラー特務部隊を統率する、帝国の司令官。黄金のギアを操り、「ファティマの碧玉」という宝を探し回っている。

謎めいたストーリー、それぞれの悩みを抱えるキャラたち、迫力のギア戦闘などなど、期待の要素が満載の『ゼノギアス』。今回は、新着のアニメーションシーンに加え、新キャラ、必殺技、そして突如発表された謎の「バトリングシステム」など、気になる新情報を大放出!!

Xenogears
ゼノギアス

1.29（予）	▶¥6,800（予）	▶スクウェア
RPG	▶MC（1ブロック）	▶CD2枚組

©1998 スクウェア　キャラクターデザイン／田中久仁彦、メカニカルデザイン／石垣純哉

主要5キャラの 必殺技大公開

『ゼノギアス』の戦闘シーンでは、特定の順番で攻撃ボタンを押すことで、さまざまな必殺技を繰り出すことができる。今回は5人の主な必殺技を一気に紹介するぞ！

フェイ

鍛え上げた肉体が、敵を打ち砕く

武技雷迅<■●>

▶超高速で敵に接近し、強烈な瓦割りを打ち込む。

武技千烈<■■●>

▶敵に接近し、連続で打撃を喰らわせたあと、空中高く蹴り上げる。

◀そして、敵が落ちてきたところにトドメの掌丁。大ダメージを与える。

エリィ

鋭い切れ味の長剣が、華麗に舞う

スピニングソルト<■■●>

◀まずは長剣を構え、回転しながら敵に連続でダメージを与える。

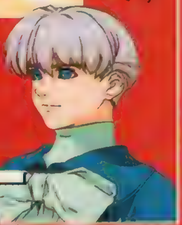
▶そして最後にサマーソルトキックを決める。エリィらしい華麗な必殺技だ。

スクリーマー<■●>

◀大声で攻撃。ちょっと、はしたない？

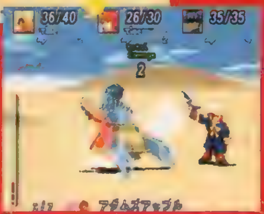
ビリー

闇の弾丸がどんな敵をも撃ち抜く



アダムズアップル<■●>

◀おもむろに懐からコインを取り出したかと思うと、それを敵の頭上に投げる。



▶コインが落ちてきたところを、銃で撃ち抜き、そのまま貫通させて敵の頭をブチ抜く。

ガンホリック<■■●>

◀2丁拳銃の連続撃ちのあと、接近してライフルで攻撃。

シタン

風のごとく素早い動きで敵を瞬殺

浮雲<■●>

▼敵に瞬時に詰め寄り、高速の打撃を連続で繰り出す。

▲最後は敵を空中に蹴り上げ、そのままヒジ打ちを喰らわせる。

無風<■■●>

▼敵に近寄り、目にも止まらない超高速の連続打撃を打ち込む。

▲そのあまりの速さに、シタンが分身しているようにも見える。

バルト

しなやかに舞うムチが空を斬る

ツインソニック<■■●>

▼2本のムチを敵に巻き付けて、そのまま持ち上げる。

▲そして一気に地面へと叩きつける。これを連続で行うのだ。

ネックハンター<■●>

▼ツインソニックのムチ1本バージョン。ムチを首に巻き付けるのだ。

▲そのまま空中に持ち上げ、地面に何度もたたきつけて攻撃。

爽快感バツグンの必殺技は、コントローラのボタンを特定のコマンドの順番に押すだけで、簡単に繰り出すことができる。そのコマンドも、技名の後に表示したボタン2～3個の簡単なものばかり。たとえば、フェイの必殺技「武技雷迅」は□、○を順に押すだけで出せるのだ。

RPGの戦略性と対戦格闘の迫力の両方をあわせ持った、画期的な戦闘が楽しめるぞ。

ギア同士で対戦可能!?

"バトリングシステム"とは?

突然飛び込んできたこの画面。どうやらギアを使って対戦格闘ができるようだが、詳しいことはまだ不明。とりあえずは、現在判明しているシステムと操作方法だけを公開しよう!

ヴェルトールVSヴィエルジェ!

◀激しくぶつかるギア同士のバトル。通常の戦闘とは明らかに違う。
▼フィールドには山のような障害物もあり、それを利用して戦うことも可能。

バトリング画面

ライフゲージ
画面の上に表示されているのがライフゲージ。ギアのHPを示している。これが先になくなった方が負けだ。

ヒートアップゲージ
ギア内部に蓄積されている熱の度合いを示す。攻撃により上昇し、MAXになると、クールダウンのため、わずかな時間だが攻撃できなくなる。

バトリングのシステム

基本的に、1体1で戦う対戦格闘ゲームとなっている。このバトリングによってレベルが上がることはないが、その段階での攻撃力、防御力は反映される。また、対戦モードではトーナメント、1P対COM、2人対戦、COM同士を観戦という4つのモードが用意されているらしい。

ギアの操作方法

バトリングでは、通常の戦闘シーンと異なり、ギアを直接操作することになる。しかし、攻撃は強攻撃の◯と中攻撃の△しか使わない簡単操作。また、✕+✚キーでダッシュとなり、◎でジャンプが可能。さらに、ギアによってはR2を押すことで遠距離攻撃を出すことも可能らしい。

教えてスクウェアさん

Q 『ゼノギアス』が裏『FFⅦ』だというウワサは本当なんですか?

A スクウェアホームページ上に掲載され、話題を呼んだ謎の怪文書。それによれば、位置づけとして、『ゼノギアス』が裏「FFⅦ」に当たるというのは間違っていないようだ。そこでスクウェアさんの回答に代え、その文章を掲載(一部要約)しよう。

今から2年前、スクウェアでは次世代機におけるRPG制作のための基礎研究を行っていた。その主眼が、新たなグラフィック表現に置かれていたのは言うまでもない。

模索の中から、2つの方法が生まれてきた。1つは「フルポリゴンによるキャラクターと、プリレンダーCGによる背景」を使用した手法。これは後に、「FFⅦ」として結実する。そしてもう1つが、その正反対の「フルポリゴンによる立体背景と、プリレンダーCGによるキャラクター」を使用した表現。すなわち、今回「ゼノギアス」によって、初めてお目にかけることになる手法である。(※注)

ただ1つ、「ゼノギアス」方式には、決定的な難点があった。フルポリゴンで地形を作成するためには、膨大な手間と時間が必要なのである。「FFⅦ」のように背景をプリレンダリングで作成する場合、高機能なマシンとソフトウェアにより、デザイナーのセンスで世界を創作していける。ある程度の量産が可能なのである。しかしリアルタイムポリゴンの場合、職人的なデザイナーの手作業によって、ポリゴンに1つ1つテクスチャーを貼り込んでいかなければならないのだ。『ゼノギアス』と「FFⅦ」。裏と表とも言えるほど、まったく違う表現へのこだわりを見せたこの2つのプロジェクトは、同時期にスタートしている。「ゼノギアス」が登場するまでに、「FFⅦ」の2倍の制作期間を費やすに至った裏にはそんな要因があったのだ。

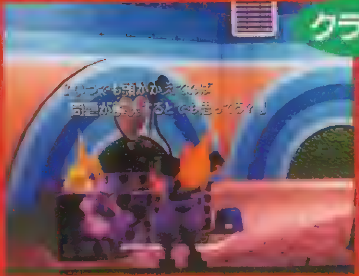
「ゼノギアス」が裏「FFⅦ」と呼ばれるもう1つの理由が、そのシナリオにある。当時「FF」プロジェクトに所属していた高橋哲哉(現開発第3部部長)は、次の「FF」の世界観として、ある壮大な設定を温めていた。「FFⅥ」で登場した「魔導アーマー」の設定をさらに押し進めたもの、すなわち<巨大ロボットが跋扈(ばっこ)する機械文明>である。ところが「FF」はあくまでもキャラを主人公として、成り立つシリーズである。そして何よりその世界観の破天荒さは、ファンタジー性に富んだ「FF」の世界観から大きく逸脱するものだった。高橋はこのアイデアを断念。監督として、新しいプロジェクトを立ち上げることになったのだ。

では、その「FFⅦ」あるいは『ゼノギアス』のベースとなった設定とはどんなものだったのだろうか。その一部は「FFⅦ」では「神羅」と名を変え、「ゼノギアス」では「神聖ソラリス帝国」という形でまったく別のものへと昇華していった。また両作品における主人公、クラウドとフェイの設定も、根底に流れる多重人格性など類似点が見受けられる。「FFⅦ」をプレイした方は、両者を比較する意味でも、ぜひ「ゼノギアス」もプレイしてみることをオススメしたい。

FFⅦ

▲「ゼノギアス」とはまったく[illegible]された「FFⅦ」。[illegible]

クラウド



◀[illegible]

フェイ

◀[illegible]

※注:ここまでのことを簡単に説明すると、「FFⅦ」の場合は2Dの背景の中で3Dのキャラが動いていたが、「ゼノギアス」の場合はその逆で、3Dの背景の中で2Dのキャラが動いているということになる。つまり、キャラと背景の表現方法が正反対になっているワケだ。

©1997 スクウェア

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

FRONT MISSION

作戦(ミッション)直前。

新情報満載で待望のS・RPGを最終チェック!!

発売が少々延びてしまったが、『オルタナティヴ』がプレイできる日まで、ついに1カ月を切った！ そこで今回は発売前最後の新情報として、空を飛ぶWAWの画面や新キャラクター、そして最初の戦闘である「ミッション1」の模様を一気に大公開！ とくに「ミッション1」では、ストーリーの概要も説明していくので、じっくりチェックしてほしい。また、戦場の主役であるWAWについても、今回は製造メーカー別に徹底検証するぞ!!

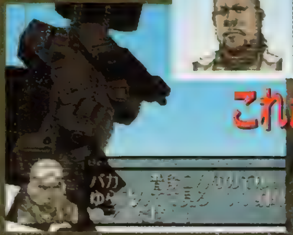
フロントミッションオルタナティヴ

12/18	▶¥5,800 ▶スクウェア
S・RPG	▶MC(1ブロック)／マウス

新事実発覚!!

WAWは空を飛べる!?

まずは、右の3点の画面写真を見てほしい。なんと翼を付けたWAWが、空中を飛んでいるではないか！ これはミッション開始時のイベントだと思われるが、はたして戦場でもこの形態のまま、飛行しながら戦うのだろうか？ 第2小隊のお調子者・オノサイは、すっかりこの姿がお気に入りの様子だが……ひょっとするとWAWには、さまざまな特殊形態が用意されているのかも!?



これが問題のシーンだ!!

▲▶すっかり興奮気味のオノサイに対し、ベニサドやマッコイは冷静。どうやらこのウイングユニットは、主に戦場への移動に使われるようだ

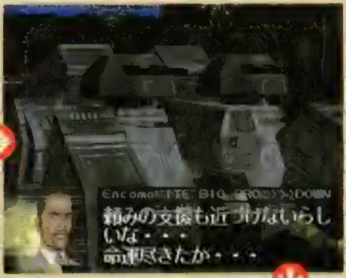
©1997 スクウェア イラストレーション／沓沢龍一郎

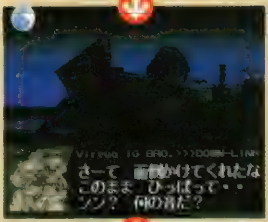
ALTERNATIVE™

NEW CHARACTER
3人のキャラが新登場 その名は「WALF」!!

今回、新たに紹介するのは、WALF（西アフリカ解放戦線）の中心人物たちだ。WALFとは、独裁支配下にあるWA（西部アフリカ共同体）の解放を目指す組織で、当初は「戦士の槍」の名で呼ばれていた。しかし、ZAINGOの反乱によって、CA（中部アフリカ共同体）の支援が途絶えてからは、WALFとして反政府活動を行っている。ここでは、この3人のプロフィールと彼らの登場シーンを見ていこう。

▶WALFの3人が搭乗する大型WAW。どうやら彼らは敵に囲まれているようだ。





▲▶絶望的な状況の中であきらめかけるエンコモ。イレオの言う「彼ら」とは、いったい？

▶WALFを捕らえた敵兵たちは彼らを護送しようとする。しかし、そのとき……。

▶まばゆいほどの閃光とともに、どこからともなく攻撃を受ける敵兵たち。いったい？

そこへ独立機動中隊が参上!!

Lucius Encomo
ルシアス・エンコモ（45）

元はWAの暫定大統領だったが、軍部のクーデターに追われCAに脱出。その後、祖国の独裁化に反発し戦うことを決意、「戦士の槍」（後のWALF）を結成する。東洋のブシドー（武士道？）とゼン（禅？）に傾倒している。

Amos Ileo
エイモス・イレオ（32）

元はWA統合軍の陸軍少佐であったが、クーデターに反対して大統領を救出し、CAへ逃れた。WALFでは主に戦闘を指揮する小隊長を務める。開放的で豪快な性格のアフリカ人だ。

Eugen Borchert
ユージン・ボルヒェルト（30）

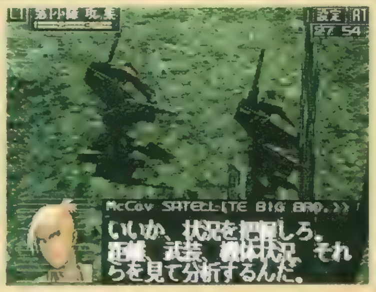
イレオの友人として「戦士の槍」に参加したドイツ人。敵を次々に倒す姿から「雷神シャンゴ」と呼ばれている。ちなみに、彼の名前をきちんとドイツ語読みすると"オイゲン"となる。

▼マッコイ率いる独立機動中隊がWALF救援に駆けつけた!!　さあ、今度はこちらが反撃する番だ。

MISSION

ミッション1を例にバトルへ入るまでの流れを紹介!

ここでは、ゲームを始めて最初の戦闘となる「ミッション1」の導入部を紹介する。このミッションでは、自軍である独立機動中隊の概要や現在の戦況、そして基本的な戦い方などについて知ることができる。どれも今後の戦いにとって重要なことばかりなので、しっかり把握しておきたいところだ。またスタート時に発生するイベントにも注目してほしい。



▲プレイヤーキャラであるマッコイは、主人公であると同時に教官でもある。彼の言葉を聞き逃すな!

1 大佐からの作戦説明

各ミッションの前には、必ず上司であるサンゴール大佐から作戦の説明を受けることになる。とくにこのミッション1で語られるのは、自軍の立場や今回の紛争の発端など最重要事項ばかりだ。右にその説明の一部を抜粋してあるので、ぜひ参考にしてほしい。また マップや敵の位置なども、このときに把握できるぞ。

◀説明が終わっても、もう一度作戦ついて聞き直すことが可能。

Sangohr's Briefing

さて、まず自己紹介をしよう。貴様らの上官となるイデ・サンゴールだ。覚えておけ。ちなみに任務上、各地を飛び回っているために、[illegible]した特殊な階級となるが慣れてほしい。

これから貴様らは作戦部情報部直属の独立機動攻撃中隊として活動する。この部隊は作戦行動を行うWAW部隊と、支援専門の後方支援部隊からなり、WAWを必要とするあらゆる戦闘へ直接投入される。ちなみに中隊長はアール・マッコイ中尉で、彼には第1小隊の小隊長も兼任してもらうことになる。

次に、貴様らが投入される戦局について説明しよう。9年3月、アフリカ全土を統合する共同体設立に反発し、一部の軍が反乱を起こした。首謀者はザイアス・チャルマンギマ陸軍大佐だ。反乱した者らは、独立政府ZAINGO(ザインゴ)を名乗り、一気に北部を支配した後、今ではキサンガニ市の西方80キロの地点まで侵攻して来ている。この都市の経済力がZAINGOの手に渡れば、その支配力は堅固なものとなり、続けてCA（中部アフリカ共同体）全体へと侵攻の手を伸ばすであろう。その事態を避けるために、貴様ら独立機動攻撃中隊が投入されるわけだ。

それでは今回の作戦概要について説明する。今回前線に配置されている敵は、装甲戦闘車を中心にした機動歩兵部隊である。楽な相手ではあるはずだが、森林地帯では樹木が密生しているため日中も薄暗く、非常に見通しが悪い。敵が手強くないうちに移動指定の練習をすると良いだろう。

それでは前線後方への侵入路を確保するため、このエリアに存在する敵をすべて排除しろ。健闘を祈る。

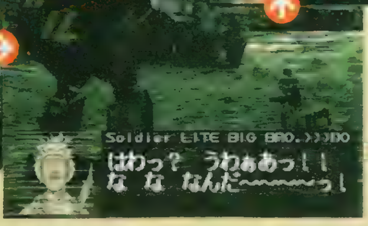
2 ミッション開始!いよいよ戦場へ……

大佐の説明を聞き終えて、WAWのセットアップや戦場での進軍ルートを決定したら、いよいよミッションスタート。ここでは、そのスタート部分のイベントに注目してみた。ミッションの最初には、このような会話イベントが挿入され、戦場の雰囲気を盛り上げてくれるのだ。また、このようなイベントは、ミッション中に発生することもあるぞ。

▲▶ついに独立機動中隊がアフリカの戦場へ!敵兵もWAWの巨大さに驚いているようだ。

WAWを前におびえる敵兵!

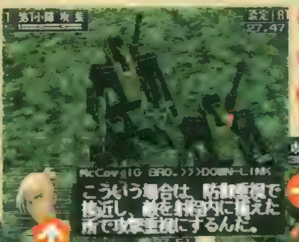
◀慌てふためく敵兵を一掃するマッコイ。非情だがこれが戦場の現実だ……。

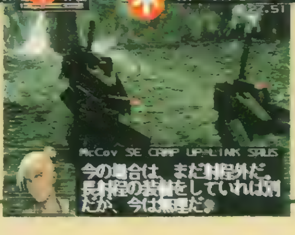


▼ブルース、ファーフィーを率いて進軍開始。これからが本当の戦いなのだ!

3 マッコイが戦い方を伝授!

しばらく進軍すると、いよいよ敵の主力部隊と遭遇する。まだ戦いに慣れていないファーフィーは落ちつかない様子だが、すでに経験を積んでいるマッコイはいたって冷静。ファーフィーにWAWの基本戦法を教えていくのだ。マッコイによると、敵に接近するまではWAWの行動を「防御重視」に設定してダメージを軽減。そして接近したあとは、「攻撃重視」に切り替えて戦っていくのが有効なようだ。このように、ミッション攻略のヒントとなるやりとりも繰り広げられていくぞ。





▲▶敵が現れたことで攻撃態勢に移ろうとするファーフィー。だがマッコイは、まだ距離が遠いと指摘する。ここはミッションの成功のためにも、経験者である彼の言葉に従って行動した方が良いだろう。

攻撃と防御を使い分けろ!

◀基本的にWAWの操作はオートだが、大まかな行動設定も重要、というわけだ。

WAW

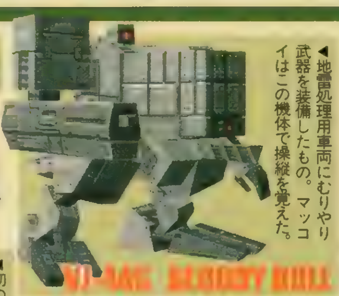
戦場の主役・WAWをメーカー別に検証!!

今回のアフリカ戦線で主力兵器となるWAW（ヴァンドルング・ヴァーゲン）。この人型兵器は、これまでの『フロントミッション』シリーズ同様、製造メーカーごとにさまざまな形状と性能を持ったものが存在する。そこでここでは、メーカー別にWAWを分類してその違いを見比べてみよう。個性的なこれらのマシンが戦場で活躍するのももうすぐだ。

▲戦場で活躍するＷＡＷは、製造メーカーによって、その種類を分類することができる。

ジェイドメタル社

OCUオーストラリアのWAWメーカー。マッコイたち独立機動中隊が、このジェイドメタル社製WAWを使用する。プレイヤーがもっともお世話になるメーカーだ。



◀地雷処理用車両にむりやり武器を装備したもの。マッコイはこの機体で操縦を覚えた。

◀初の戦闘用車両であり、"WAW＝兵器"の図式を確立した名機中の名機。後にさまざまなバリエーションの機体へと発展していく。

▲ RJ-24の機体を２体搭載した大型ＷＡＷ。狙撃手２名、ドライバー１名が搭乗する。

シュネッケ社

ＥＣドイツ連邦のWAWメーカー。シンセミア小隊の各機体も元はシュネッケ社製で、彼らの戦場でのデータが新機種開発にひと役買っている。

▲左のヴァーゲのフルモデルチェンジ版。シンセミア小隊の「ダチュラ改ディスカラー」と、「ダチュラ改クロランタ」の実戦データをフィードバックして製造された量産機である。

◀ヴァーゲシリーズの基本となった機体。後に偵察用のモデルや指揮官用のモデルが登場することになる。見た目通り防御力に優れているが、機動力はジェイドメタル社のRJシリーズに劣る。

ヤギサワ重工社

OCU日本のWAWメーカー。一連の31型シリーズに代表される多角的戦術思想が一部の開発関係者に評価され、のちに総括して「ヤギサワシステム」と呼ばれるようになる。

▼まったく新しい思想のもと、移動砲台にＷＡＷの機動性を持たせた機体。脚の代わりにホバーが使用されている。

▲左の１号機から発展した機体で、２足タイプになっている。右腕がレールガンになっているのが大きな特徴。

センダー社

航空機の製造で有名なＥＣイギリスのWAWメーカー。主に大型のWAWを中心に開発している。ちなみにこのセンダー社を始め、ＥＣ製のWAWは敵軍の主力兵器。

▼戦車に４つ脚をつけただけ、といった印象が強い大型ＷＡＷ。右のディウゴーニやＴＣＫに比べ、機動力や防御力はイマイチといったところ。

▲センダー社版ＴＣＫ。左のパウークに比べ、防御力が大幅にアップしている。設計はザーフトラ共和国から亡命した技術者グループによるもの。

教えてスクウェアさん

Q WAWの"学習機能"について、詳しく教えてください!!

A WAWが自ら学習して成長していくという学習機能は、『オルタナティヴ』の最大の魅力と言える要素です。最初のうちは動きが鈍く、攻撃・防御手段もあまり持っていないWAWたちが、戦闘を繰り返すたびに、たくましく、カッコ良くなっていきます。

WAWは放っておいてもそれなりに成長していきます。でも、こまめにプレイヤーが世話してやれば、思い通りのタイプに仕上げることが可能です。ミッションでは、「攻撃重視」＆「防御重視」という２つの行動設定を戦況に応じて切り替えながら戦っていきますが、これらを選んでいる時間（リアルタイム）が、WAWの成長に影響してくるのです。「攻撃重視」を長い時間設定していれば、攻撃型のWAWになっていくわけです。

WAWには、「走り横撃ち」「ジャンプ横撃ち」などの派手なものを含め、数多くのアクションが用意されています。WAWが成長し、これらのアクションを新たに覚えた瞬間は、快感です!! ぜひ、実際にプレイして味わってみてください。

電撃RPG宣言'98 CLOSE UP!

ブレイズ アンド ブレイド

BLAZE&BLADE ～ETERNAL QUEST～

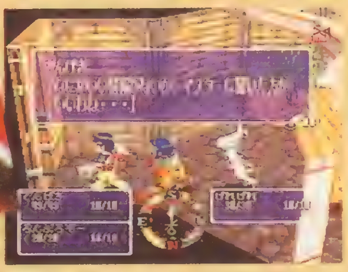
最大4人によるパーティプレイでみんなでワイワイ楽しめる、超期待のA・RPGがPSに登場!! ロマンあふれる大冒険に旅立とう!

BLAZE&BLADE ～ETERNAL QUEST～

1/15(予)	▶¥5,800 ▶T&Eソフト
A・RPG	▶MC(3ブロック)

▲オープニングの1シーン。冒険者たちは常に富と名声を求めているのだ。

パーティプレイが楽しいリアルタイムRPG



▲画面のカメラ視点はリーダーキャラを中心に、さまざまな角度に変更可能。

クォータービューという特徴的な視点を持つ、「ブレイズ&ブレイド(以下B&B)」。見た目だけでなく、このゲームにはかつてない数々の斬新なシステムが盛り込まれているのだ。中でも最大4人のプレイヤーが同時に参加可能な「マルチセッション」は、RPGにおける〝パーティプレイ〟を何倍にも面白くするシステムなのだ。しかも、メモリーカードを使えば別々に育てたキャラ同士でパーティを組むことだってOK。自宅での冒険の続きを友だちの家で……、といった遊び方も「B&B」では可能なのだ。今回は、そんな「B&B」のさらなる魅力に、迫っていくぞ。

数々の危険とロマンあふれる冒険の地へ…

さまざまな冒険が楽しめる、この「B&B」は、A・RPGでありながらT・RPGのような自由度の高いシナリオ展開でゲームが進行する。つまり、ゲームの主軸となるシナリオは存在するものの、舞台となる「フォレシア」に点在するダンジョンを探索する順番はキミの意思で自由に決めることができるのだ!

FREE QUEST ●フリークエスト

酒場で情報収集

▶ダンジョンの位置を知らなければ、冒険にも出かけられない。まずは酒場などでの情報収集から始めよう。

古の塔

天空を突き刺すようにそそり立つ塔……。内部は複雑かつ広大な迷宮となっており、現在では「邪神の塔」とも呼ばれている。冒険者を阻むかのように配置された、数々のトラップが待ち受けているぞ。

▲閉鎖空間での戦闘は壁などの障害物に注意。

◀どうすれば結界を抜けられるのか?

遺跡の森

冒険の初心者がまず訪れると言われている場所。木々が立ち並ぶ自然の迷路のなかに、悠久の歴史を感じさせる石のオブジェが見え隠れする。登場するモンスターも比較的弱い昆虫系が多く、最初の冒険にはもってこいのステージだ。森の奥には川が流れており、渡るためのボートを見つけられるぞ。

◀緑の美しさに目を奪われていると、思わぬとこ ろから攻撃される!

廃坑

深淵なる闇へと落ちていきそうな不気味な廃坑。長年にわたっての採掘作業で掘り進められた、まさに迷宮といえる場所だ。暗い洞窟の中には強力なモンスターが待ち受けており、レベルの低い冒険者は一瞬の内に葬られてしまう。また、ゴンドラなど廃坑ならではのシカケも盛りだくさん!

▶狭い通路が続き、視界もあまり良いとはいえない廃坑。常に敵の攻撃を警戒しながら進んでいこう。

©1998 T&E SOFT,Inc.

CHARACTER MAKING
●キャラクターメイキング

T(テーブルトーク)RPGさながらの細かな設定がおもしろいキャラメイクの3つのポイント

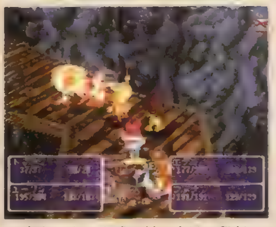
この『B＆B』のキャラメイクは、既存のRPGのように「名前を決めて、職業を決めて…」といった単純なモノではない。まさに「ロールプレイ(役割を演じる)」するために必要な感情移入のためのプロセスといっても過言ではないのだ。

▲前述のとおりメモリーカードによるキャラの転送もOK！　困難な迷宮を攻略するのに、友だちに助けてもらうってのもアリだ。

▼このときからキミの冒険は始まっている！カッコイイ(カワイイ)名前を付けよう

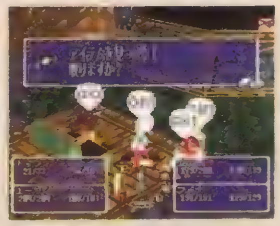
❶各職業(クラス)はさまざまな特殊能力を持つ

炎の魔法:ウィザード



▲魔力による火球を敵に向けて発射！ウィザードならではの攻撃方法だ。

カギ開け:シーフ



▲扉や宝箱に仕掛けられたちょっとした鍵ならば、シーフのテクで一発。

戦闘で効果を発揮するモノから探索に役立つモノまで、このゲームには各職業の特色を活かした「特殊能力」が存在する。冒険に出かける場所や目的別にパーティ編成を考えることも潤滑にゲームを進めるためには重要なのでチェックが必要だ。

❷「言葉づかい」でキャラクターの個性を演出しよう

キャラメイクでもっとも特徴的な部分が、「言葉づかい」の設定だろう。熱血・丁寧・高飛車などの8種類の言葉づかいから選択でき、さらに男女の言葉づかいの区別がある。これらのキャラ設定で、よりキミの理想に近いキャラの作成が可能なのだ。

▲これで無個性な主人公ともオサラバ!?　そのバリエーションだけでも、相当な数だ。

▲高飛車・女口調のドワーフ(男)もバッチリ！

❸「3d6」による本格的なパラメータボーナス

「3d6」とは「6面体のサイコロを3個振った数の合計」を表すT・RPGの用語。『B＆B』では、キャラの能力値ボーナスを決定するのにこの「3d6」を採用している。取得したボーナスは下で紹介しているパラメータなどに自由に振り分けられるぞ。

▲「3d6」といってもサイコロではなくカードを使用している。

キャラの持つ重要な7つのパラメータ	STR: 腕力、いわゆる物理的な攻撃の強さに影響する。
INT: 知力、魔法の修得度や対魔法防御力などに影響	MIN: 精神力、精神に影響する攻撃への防御力に関係。
AGL: 敏捷性、肉体への特殊能力に対する抵抗力に関係。	CON: 体力。HPの増加や回復、総合的な防御力に影響。
POW: 魔力 MPの増加・回復、魔法の攻撃力に影響	LUK: 運勢 幸運度を表し、さまざまな行動に影響する。

プレイヤーキャラクターは8種類

職業は全部で8種類。すべての職業に男女の性別が用意されているぞ。さらに、各キャラ4つのカラーパターンから好きなカラーを選択可能！　キミの理想のキャラをドンドン作ろう！

接近戦では右に出る者はいない戦闘のプロ。武器の扱いに長けており、「敵の物理攻撃を盾で防ぐ」という特殊能力を持っているぞ。

ファイター

神に仕える神官。戦闘はあまり得意ではないが、「MPを消費して回復魔法を唱える」特殊能力がある。パーティに1人は欲しい存在。

プリースト

古の秘術である魔法を研究する探究者。物理的な攻撃力も防御力も低いが、「攻撃魔法を使用できる」特殊能力は戦闘で必ず役に立つ。

ウィザード

弓の扱いに長け、遠距離戦が得意。「けもの道の発見」や「ハーブ(薬草)の使用」などの特殊能力を持ち、自然の中でその能力を発揮する。

ハンター

力には自身がないが、その素早さは1級品。「全キャラ中で唯一ダッシュ」ができたり「簡単な鍵なら開ける」特殊能力があるのだ。

シーフ

小柄な身体ながら高い攻撃力を持ち、「盾による防御」や「もろい岩なら破壊」できる特殊能力もある。ファイターとともに戦闘の要だ。

ドワーフ

物理攻撃も魔法もこなす、バランス型のキャラ。特殊能力として「攻撃魔法の使用」や「魔法による弱い封印を解除」の能力を持つ。

エルフ

背中の羽で宙に浮いているため、地形による影響(ダメージ)を受けないキャラ。「戦闘を有利にする補助魔法を使う」特殊能力がある。

フェアリー

教えてT&Eソフトさん

Q 続編を意識した作りに思えましたが、シリーズ化の展望などがあったら教えてください。

A 続編についてはお約束できませんが、もし作るとしたらキャラクターデータの移行や新シナリオの追加など、できたらいいなとは思っています。

Q 作品全体にT・RPGを意識した印象を受けましたが、どうなのでしょうか？

A 『B&B』は、みんなでワイワイ言いながらRPGを楽しもうというコンセプトで作られています。そのためT・RPGっぽい仕上がりになった、ということで特別に意識したわけではありません。(スタッフにT・RPG好きがいないとはいいませんけどネ)

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

――独創的な世界観とリアルな

新規参入メーカーのトリップスがおくる、PSソフト第1弾『フォックスジャンクション』。幻想的な雰囲気漂うステージをさまよいながら、行方不明になった2人を探すのが目的のRPGだ。今回はストーリー、ステージ、システムの3方向から、その独特な世界を紹介しよう。

特徴的な3つのポイントからゲームの魅力に迫る！

遥か遠い過去、あるいはどこか遠い惑星。その昔、何らかの影響で技術が崩壊、現在再建中の街がこのゲームの舞台だ。主人公は「ハンター」を目指す少年ケイジ。旧都市再建を祝う祝典の会場で起こった、2人の女性の失踪事件をきっかけに、物語は始まる。主人公ケイジの行き着く先は……。

▲3Dのフィールドを探索する、アドベンチャータイプのRPGだ。

魅力その1
技術文明崩壊後の世界に現れた「ハンター」とは

このゲームでの「ハンター」とは、旧都市にはびこる謎の暴走ロボット「イビルマータ」の破壊と、その都市の解放を職業にする者たちだ。彼らは「パルマータ」と呼ばれるロボットを操り、イビルマータと戦う。主人公もフィールドを探索中に敵と遭遇したら、パルマータを操り応戦するのだ。パルマータには近距離用・遠距離用などのタイプがあり、パーツを集めることでパワーアップしていくぞ。

◀360度、全方位から敵は襲ってくる。緊迫感は抜群。

ハンターの素質を持つ主人公
ケイジ

両親を亡くし、天涯孤独な身の上の主人公。凄腕のハンターだった父親を誇りに思い、自分もいつかそうなりたいと夢見ている。その正義感から、消えたリィリィとシルカの救出を志願する。

世話好きな女の子
リズ

ケイジの家の近所に住む、明るく快活な少女。世話好きな性格で、ケイジのことは特にほうっておけないらしく、何かと世話を焼きたがる。リィリィたちの救出に向かったケイジの身を健気に心配する、ゲームのマスコット的な存在。

端末から得られる FOX フォックス

3Dフィールドで構成される世界を大冒険！

旧都市で消えた2人の行方は!?

魅力その2

変化する迷宮都市……幻想的なフィールドに張られた「罠」

プレイヤーが探索するステージは、遺跡や凍土、地下迷宮など、数百エリアにも及ぶ。しかも進入するごとに構造が変わり、主人公を悩ませるぞ。エリアには回復やヒントとなるアイテムのほか、突如発生するトラップなどもある。慎重な行動が要求されるのだ。

◀トラップが発動！周囲の気配だけでなく、足元にも気をつけないとダメなのだ。

▶背景の美しさも、このゲームの魅力のひとつといえる。

魅力その3

2人を捜す手がかりは「ギアドライブ」から

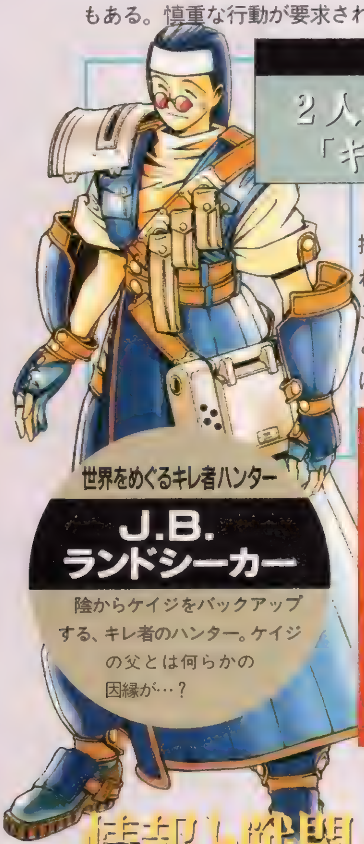
主人公が得たヒントや情報は、携帯する「ギアドライブ」と呼ばれる情報端末を介して再生する。この端末にはオートマッピングなどの機能も搭載されており、いわば主人公の生命線的存在なのだ。

▼ギアドライブの機能をどこまで使いこなせるかが、クリアのカギになりそうだ。

今をときめく若き歌姫

リィリィ

愛らしい歌声と、可憐なルックスが人気の歌姫。祝典の会場に招待され、突如行方不明になる。



世界をめぐるキレ者ハンター

J.B.ランドシーカー

陰からケイジをバックアップする、キレ者のハンター。ケイジの父とは何らかの因縁が…？

世界に名をはせる美人作曲家

シルカ・ミスティーナ

世界的に有名な美人作曲家で、リィリィとは師弟関係。彼女とともに行方不明になる。

教えてトリップスさん

Q 登場人物の声には、声優の起用をする予定ですか？

A リィリィ役の岩男潤子さんや、シルカ役の山口由里子さんなどキャラクターのキャストには、第1線で活躍する声優陣を起用しています。声についてはムービーパートのほか、エリア内での使用も予定しています。

Q リィリィとシルカの捜索以外に目的はないのですか

A 本来の目的は、2人の救出です。ただ、パルマータの育成や自由なカスタマイズなど、ゲームの中にプレイヤー独自の楽しみを見いだすことはできるでしょう。本編のクリア後には新しいモードも追加されますし。

情報と戦闘メカを駆使する新世代アドベンチャー！

JUNCTION

ジャンクション

フォックスジャンクション	
冬予定 RPG	▶価格未定 ▶トリップス
	▶MC(ブロック数未定)

©TRIPS co./ANCIENT

電撃RPG宣言'98 HOW TO WIN

アザーライフ アザードリームス

Other Life Azure Dreams

発売中 ▶ダンジョンRPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(3ブロック)

謎のダンジョン「魔物の塔」の攻略に役立つデータを、4つの切り口で大紹介。「幻の魔物の卵」はもらった!

『アザアザ』攻略第2弾! 極秘データを一挙公開!!

攻略第2弾となる今回は、『アザアザ』の知って得するデータ集をお届け。魔物、効果的な融合法、魔法、アイテムといった、すべての攻略データを一気に紹介していくぞ。これから始めるという初心者の人はもちろん、すでに行き詰まっているという人にとっても、大いに役立つこと間違いなし! 困ったときは、迷わずこれらのデータを参考にしよう。そうすれば、最上階はすぐそこだ!!

魔物 塔10階~27階までに登場する魔物のデータを公開!

前号に引き続いて、塔の10階から27階までに出現する全15体(種族は14種)の魔物のデータを紹介。これですべてというワケではないが、参考にすれば戦闘を有利に展開できるし、ダンジョン内をスムーズに探索できるぞ。

アロートロル (10階~11階) 属性➡火 LV:10

■HP:36 ■MP:60
■攻撃力:14 ■防御力:17

特徴 弓矢を装備したトロル。大して強くはないぞ。なお、17階には前回紹介したハンマートロルを含めた3種のトロルが、ランダムで登場する。

ショーテルトロル (14階~17階) 属性➡火 LV:15

■HP:47 ■MP:60
■攻撃力:19 ■防御力:24

特徴 ほかの2つのタイプよりも格段に強い。しかも、刀は盾の防御力を無効化する能力をも秘めている。なめて掛からず、じっくり戦うこと。

バロン (16階&26階) 属性➡火 LV:20

■HP:96 ■MP:60
■攻撃力:28 ■防御力:18

特徴 食べたアイテムをまったく違う物質に再構築して吐き出す能力を持つ。それほど強くないわりに、得られる経験値が多い。どんどん倒そう。

スーベニア (17階~19階) 属性➡風 LV:17

■HP:59 ■MP:65
■攻撃力:9 ■防御力:18

特徴 持ち物を盗むうえに1ターンに2回行動するので、逃げ足がかなり速い非常にやっかいな魔物。再度見つけたら、倒して盗品を取り戻そう。

アラクネ (18階~20階) 属性➡水 LV:18

■HP:49 ■MP:70
■攻撃力:34 ■防御力:31

特徴 水属性に有利な使い魔や武器などを持っていない場合は、要注意。苦戦するようなら、持ち上げてから遠くに投げて逃げるのが得策。

ガーディアン (19階~21階) 属性➡水 LV:19

■HP:65 ■MP:80
■攻撃力:36 ■防御力:31

特徴 肉を投げて使い魔をおびき寄せる能力に注意。常に使い魔の動きを見ておかないと手遅れになる。また、戦うときは必ず段差を利用すること。

ユニシャポー (20階~23階) 属性➡風 LV:20

■HP:67 ■MP:80
■攻撃力:30 ■防御力:31

特徴 一見弱そうだが実は強敵。HPが多く、攻撃力もそこそこ高いので油断は禁物。「ロ・ブライン」を受けた場合は慎重に行動した方が吉だ。

ヴァイパー (20階~24階) 属性➡水 LV:21

■HP:65 ■MP:80
■攻撃力:41 ■防御力:33

特徴 攻撃力を下げる毒を受けると、「ハザク草」や「万能薬草」で回復しない限り、元の状態には戻らない。薬草はできるだけ拾っておこう。

ダークプルンパ (21階~22階) 属性➡水 LV:16

■HP:54 ■MP:40
■攻撃力:20 ■防御力:21

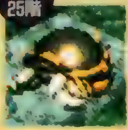
特徴 攻撃は仕掛けてこないが、自ら使い魔となり首輪を1つ封じる能力を持っている。倒すのもいいが、そのまま連れていくという手段もある。

マテリアル (22階~25階) 属性➡風 LV:22

■HP:56 ■MP:80
■攻撃力:37 ■防御力:55

特徴 とにかく防御力が高いので、段差を利用しないと大きなダメージを与えられないかも。常に武器を鍛えておけば、苦戦することはないハズ。

ソイルシザー (23階~25階) 属性➡風 LV:23



■HP:48 ■MP:80
■攻撃力:27 ■防御力:21

特徴 姿を消して攻撃してくるが、この階層にたどり着ける力があれば問題ないハズ。使い魔を召喚しておくと居場所を感知して攻撃してくれる。

ズー (24階~27階) 属性➡風 LV:24

■HP:72 ■MP:80
■攻撃力:42 ■防御力:35

特徴 吠え声が主人公を金縛り状態にする。使い魔を召喚しておけば、金縛り状態のときには、自動で戦ってくれる。常に使い魔を連れて歩こう。

スーベニア (25階) 属性➡風 LV:17

■HP:59 ■MP:65
■攻撃力:9 ■防御力:18

特徴 「水のメダル」を持っている。力は緑色のスーベニアと変わらないが、とにかく逃げまくるので、進行ルートを予測して通路を塞いで倒そう。

マネーバ 属性➡水

この魔物は出現する階層によって強さや能力がまったく違うので、油断すると痛い目をみるぞ。勘違いしないように、十分注意しよう。

分裂・アイテム変身タイプ (10階~11階) LV:15

特徴 隣接したアイテムに変身して、近づくと正体を現す。一撃で倒せるぐらいのダメージを与えて、分裂を防ごう。(HP:51、MP:70、攻撃力:27、防御力:28)

分裂・アイテム変身・魔物変身タイプ (14階~17階) LV:25

特徴 隣接した魔物に変身する能力が追加されたマネーバ。だが、変身しても属性は水なので、風属性の攻撃で攻めよう。(HP:70、MP:70、攻撃力:44、防御力:44)

※円内は出現フロア。すべての数値は敵として登場したときのものです。

Ⓒ1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

融合 融合を繰り返し、最強の使い魔を作り出せ!!

主人公のレベルが上がらない以上、使い魔を強化していくしか、魔物と戦うすべはない。ここでは、使い魔の強化に不可欠な融合について、詳しく解説していくぞ。効果的な融合を心がけ、無敵の使い魔を作っていこう。

融合の法則を知ろう!

強い使い魔を生み出すためには、融合の法則を正確に把握することが重要だ。融合の法則は全部で4つ。まず第1に、レベル(LV)の高い方の使い魔がベースになるということ。第2に、融合後の属性は、属性の強弱関係の強い方に変化するということ。そして第3、第4の魔法と能力の法則は下の通り。矢印の下にあるのが融合後の結果だ。覚えよう！

魔法の法則

属性が変化しない使い魔の魔法	属性が変化する使い魔の魔法
⬇	⬇
引き継がれ、続けてレベルアップが可能	引き継がれるが、属性をスタンダードに戻さない限りレベルアップ不可能

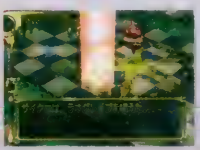
能力の法則

種族が変化しない使い魔の能力	種族が変化する使い魔の能力	
	主人公が命令することで、初めて威力を発揮するタイプの能力	左以外の能力
⬇	⬇	⬇
引き継がれる	失われる	引き継がれるが、次の融合では無効となり、失われる

CHECK!

隠し魔法をゲットできる融合もある!!

魔法が使えない使い魔2匹を融合させると、どの使い魔も持っていない"隠し魔法"を取得する場合があるぞ。今まで役に立たなかった使い魔が、意外な魔法を取得するなんて可能性もあるので、いろいろな使い魔を試して隠し魔法をゲットしよう。



◀取得する魔法は使い魔によって異なる。

融合におトクな使い魔を使おう!

特殊な能力を持っている使い魔はたくさんいるが、融合ではステータスに影響を与える使い魔を使うのがオススメだ。ここでは、そんなおトクな能力を秘めた使い魔を使用した、2つの融合例を紹介するぞ。また、下の表でも塔25階までに出現する敵の中から、おトクな能力を持った魔物をピックアップしてみたので参考にしてほしい。上で紹介している法則をふまえ、いろいろな組み合わせを試そう。

例1 「カゼキリ」で魔法のレベルが2倍に!

使い魔のレベルがなかなか上がらなくなって、「そろそろ限界かな？」と思ったらカゼキリとの融合がオススメ。カゼキリとの融合でできた使い魔は、魔法レベルが2倍になるのだ。今まで以上に活躍してくれるハズだぞ。

▲レベルアップする魔法を持った使い魔との融合でないと意味がないぞ。

例2 「マテリアル」で防御力が2倍に!

マテリアルと融合させてできた使い魔は、防御力が2倍に増加するぞ。さらに、バインド系の魔法も取得するので、サポート役の使い魔を作りたいときには最適なのだ。すぐに死んでしまう使い魔との融合にもオススメ。

▲融合では使い魔のウィークポイントを補う能力も引き継がせよう。

融合にオススメな16体の使い魔たち

使い魔名	融合時に効果を発揮する特殊能力
バロン	■主人公と首輪を付けた使い魔の取得経験値が通常の2倍になる ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「ア・ポイズン」を取得する
フレイム	■首輪を付けた使い魔を吠え声から守り、AIを変更させない ■主人公を吠え声から守り、金縛りにさせない ■LV20まで成長させるとイフリートに進化する
サイクロン	■融合後の使い魔の消費MPを2分の1に減少させる ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「ロ・グレイブ」を取得する
カゼキリ	■融合後の使い魔の魔法レベルが、使い魔自身のLVの2倍になる ■LV20まで成長させるとデスゲイルに進化する
ナイトメア	■主人公と首輪を付けた使い魔を眠りから守る ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「ロ・バインド」を取得する
グリフォン	■主人公の持っているアイテムを盗ませない ■LV20まで成長させるとグリニュートに進化する
クラーケン	■直接攻撃を仕掛けてきた敵に対して電流で反撃する ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「デ・ウォール」を取得する
ニュエル	■主人公と首輪を付けた使い魔を毒から守る ■LV20まで成長させるとバトニュエルに進化する

使い魔名	融合時に効果を発揮する特殊能力
ノイズ	■首輪を付けている使い魔の魔法を封じさせない ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「ロ・スリープ」を取得する
スーベニア	■1ターンの間に2回行動できる ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「ロ・ダウン」を取得する
アラクネ	■主人公の攻撃力を上げ、融合後の使い魔の攻撃力が2倍になる ■LV20まで成長させるとアシュラに進化する
ユニシャポー	■主人公と首輪を付けた使い魔を目潰しから守る ■LV20まで成長させるとユニバーンに進化する
ヴァイパー	■主人公と首輪を付けた使い魔を攻撃力低下の効果を持った毒から守る ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「デ・ミラー」を取得する
マテリアル	■融合後の使い魔の防御力が2倍になる ■LV20まで成長させるとメタルに進化する
ソイルシザー	■主人公が現在装備している武器や盾を錆びさせない ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「ロ・ブライン」を取得する
ズー	■主人公と首輪を付けた使い魔を金縛りから守る ■魔法を持っていない使い魔との融合後に「ロ・グレイブ」を取得する

魔法 リスト公開とともに魔法の謎にも迫る!!

魔法は、「スタンダード」と「アイソトープ」という2種類に分類されることが今回新たに判明した！　ここでは、全魔法リストを公開するとともに、この2つの系統が持つ特徴と法則の謎にも迫っていく。要チェック!!

魔法は大きく分けて2種類

魔法は1種類につき、各属性に対応して3つずつ存在するが、本来の威力を発揮するのは「スタンダード」1つのみ。2つの「アイソトープ」は〝イマイチな〟魔法と言えるぞ。

●マジックスタンダード●
「ア・ブレス」のように冠詞が1文字なのが特徴。基本属性どおりの魔法のことで効果が高く、レベルアップ可能。

●マジックアイソトープ●
「ネアブレス」のように冠詞が2文字なのが特徴。スタンダードに比べて効果が低く、レベルアップも不可能。

魔法リスト

	スタンダード	系統	名前	属性	基本攻撃力	消費MP	効果	効果範囲	使用する魔物(使い魔)
直接魔法	火スタンダード	ブレス系	ア・ブレス	火	16	12	強力な火炎放射を浴びせる(炎射の玉と同じ効果)	使用者の前方	バルーン(隠し魔法)
			ネアブレス	水	16	12	水の塊を敵に投げつけて窒息させる	使用者の前方	
			ノアブレス	風	16	12	砂嵐を呼び寄せ敵を巻き上げダメージを与える	使用者の前方	
		スレッド系	ア・スレッド	火	8	8	炎が敵めがけて地面を走る(火炎の玉と同じ効果)	使用者の前方	フレイム／ヴォルカノ(隠し魔法)
			ネアスレッド	水	8	8	一筋の冷気が敵に襲いかかりダメージを与える	使用者の前方	
			ノアスレッド	風	8	8	地走する土煙が敵を地中に沈めダメージを与える	使用者の前方	
		ブリッド系	ア・ブリッド	火	10	10	炎の弾丸を敵に叩き込む(火球の玉と同じ効果)	使用者の前方	キューン／ガーディアン(隠し魔法)
			ネアブリッド	水	10	10	つららの雨が敵に降り注ぎダメージを与える	使用者の前方	
			ノアブリッド	風	10	10	敵の頭上から巨大な雷を落としてダメージを与える	使用者の前方	
		ライズ系	ア・ライズ	火	19	16	炎の柱が敵を焼き尽くす(火柱の玉と同じ効果)	使用者の前方	グリフォン／グリニュート
			ネアライズ	水	19	16	水の柱が地面から吹き上げ敵にダメージを与える	使用者の前方	
			ノアライズ	風	19	16	雷の柱が地面から吹き上げ敵に電流を流し込む	使用者の前方	
		ポイズン系	ア・ポイズン	火	—	8	敵を猛毒に感染させる(毒煙の玉と同じ効果)	部屋全体	バロン(隠し魔法)
			ネアポイズン	水	—	8	敵の体内に侵入した細菌が体力を消耗させる	部屋全体	
			ノアポイズン	風	—	8	空気中に病原体を発生させて敵を毒状態にする	部屋全体	
	風スタンダード	ブライン系	ロ・ブライン	風	—	8	暗闇にして敵の視覚を奪う(目潰しの玉と同じ効果)	使用者の前方	ユニシャポー／ユニバーン
			ラオブライン	火	—	8	高温の蒸気が敵を包み込んで方向感覚を失わせる	使用者の前方	
			レオブライン	水	—	8	魔法の霧を発生させて敵を混乱させる	使用者の前方	
		バインド系	ロ・バインド	風	—	12	全属性の魔物を落雷で感電させて行動不能にする	使用者の前方	マテリアル／メタル
			ラオバインド	火	—	12	熱気で風属性の魔物の動きを封じる	使用者の前方	
			レオバインド	水	—	12	冷気で火属性の魔物を金縛り状態にする	使用者の前方	
		スリープ系	ロ・スリープ	風	—	10	風のまどろみで敵を眠らせる(眠りの玉と同じ効果)	使用者の前方	ナイトメア／ノイズ(隠し魔法)
			ラオスリープ	火	—	10	温かい空気が敵を深い眠りに誘う	使用者の前方	
			レオスリープ	水	—	10	極寒の冷たい空気が敵を包み込んで眠らせる	使用者の前方	
		ダウン系	ロ・ダウン	風	—	9	敵のレベルを1ダウンさせる(弱めの玉と同じ効果)	使用者の前方	カゼキリ／スーベニア(隠し魔法)
			ラオダウン	火	—	9	敵の攻撃力をいちじるしく低下させる	使用者の前方	
			レオダウン	水	—	9	敵の防御力を下げる	使用者の前方	
		グレイブ系	ロ・グレイブ	風	24	12	巨大な竜巻が敵を空中高く巻き上げ一気に突き落とす	使用者の前方	サイクロン(隠し魔法)
			ラオグレイブ	火	24	12	敵の周りを魔方陣で取り囲み攻撃する	使用者の前方	
			レオグレイブ	水	24	12	無数の流星が敵に降り注いでダメージを与える	使用者の前方	
	水スタンダード	ウォール系	デ・ウォール	水	—	8	激しく渦巻く水の壁を形成する(対火防御力アップ)	使用者の前方	クラーケン(隠し魔法)
			デオウォール	風	—	8	雷の壁を出現させ敵の攻撃を防ぐ(対水防御力アップ)	使用者の前方	
			デアウォール	火	—	8	身を守る炎の壁を出現させる(対風防御力アップ)	使用者の前方	
		ミラー系	デ・ミラー	水	—	8	全魔法を跳ね返す鏡を生み出す(反射の玉と同効果)	使用者の前方	アラクネ／ヴァイパー(隠し魔法)
			デオミラー	風	—	8	水属性の魔法を反射する鏡を生み出す	使用者の前方	
			デアミラー	火	—	8	風属性の魔法を反射する鏡を生み出す	使用者の前方	
		ロック系	デ・ロック	水	—	6	小さな氷山を召喚する(氷岩の玉と同じ効果)	使用者の正面	サブマリン(隠し魔法)
			デオロック	風	—	6	1つの竜巻を障害物として召喚する	使用者の正面	
			デアロック	火	—	6	熱く焼けた岩石を召喚して敵の注意を引く	使用者の正面	
		ヒール系	デ・ヒール	水	—	10	ＨＰが回復するシャボン玉を作る(回復の玉と同じ効果)	使用者の前方	ニュエル／プルンバ(隠し魔法)
			デオヒール	風	—	10	やさしい風がＨＰをある程度回復する	使用者の前方	
			デアヒール	火	—	10	暖気によってＨＰがほんの少しだけ回復する	使用者の前方	
		フォース系	デ・フォース	水	—	16	聖なる水がＨＰを大幅に回復させる	使用者の前方	マネーバ(隠し魔法)
			デオフォース	風	—	16	やすらぎを与えるそよ風がＨＰを回復させる	使用者の前方	
			デアフォース	火	—	16	ＨＰが回復する暖気を長時間蓄えて放つ	使用者の前方	

協力魔法

名前	属性	消費MP	効果	使用可能な魔法の系統
フレイフィンガー	火	0.5	炎をまとった灼熱の鉄拳	ブレス／スレッド／ブリッド／ライズ／ヒール／フォース系
アイスフィンガー	水	0.5	絶対零度の冷気が敵を粉砕する	
エレクトフィンガー	風	0.5	雷を帯びた拳で敵を攻撃する	
フレイムソード	火	0.5	炎の剣で敵を斬りつける	ブレス／スレッド／ブリッド／ライズ／ヒール／フォース系
ブリザードソード	水	0.5	凍氷の斬撃を繰り出す	
ウィンドカッター	風	0.5	風圧の剣にまとわせて攻撃	
バーンブレード	火	0.85	光熱の煙を噴く一撃を繰り出す	ウォール／ヒール系
アクアブレード	水	0.85	刃の滝を振り下ろす一撃	
サンダーブレード	風	0.85	金縛りの追加効果を与える攻撃	

協力魔法

名前	属性	消費MP	効果	使用可能な魔法の系統
ファイアシュート	火	2	召喚した朱雀が敵を貫く	ロック系
スノーシュート	水	2	青龍を召喚して部屋全体を攻撃	
ガイアシュート	風	2	地震を起こして部屋全体を攻撃	
マウンテンバーン	火	4	爆発で前方7×7マスを攻撃	ブライン／バインド／スリープ系
アクアホイール	水	4	部屋全体に渦巻きを召喚する	
アースクェイク	風	4	地震で敵に大ダメージを与える	
ヒートウェイブ	火	0.75	巨大な火球を敵めがけて放つ	ポイズン／ダウン／グレイブ系
スノーウェイブ	水	0.75	激しい吹雪が敵に襲いかかる	
サンダーウェイブ	風	0.75	強烈な稲妻が敵に降り注ぐ	

【注】最上階にある究極の卵から生まれる使い魔は、ほかのどの魔物も持っていない究極魔法を1つ使うことができる。その効果は？　使ってみてのお楽しみ!!

アイテム

冒険を助けてくれるアイテムを全公開!!

『アザアザ』の膨大なアイテムのデータを一気に紹介！ まだキミが見たこともないようなアイテムが、ここにはたくさんあるはずだ。重要なものも、そうでないものも、とにかくじっくりチェックしてみてくれ!!

詳しい効果を把握して最大限に活用しよう!

ついつい使い慣れたアイテムばかり集めてしまいがちだが、アイテムのなかには、投げることで特殊な効果を発揮したり、意外な使い道があったりするものが多いぞ。下の表で、そのすべてを把握しよう。

◀アイテムは入手したら、ガンガン使おう。

◀使えないアイテムは、投げて攻撃に使えるぞ

アイテムリスト

種類	名前	売り値	効果
剣(武器)	銅の剣	※50	街の武器屋で100GOLDで売っている(初期攻撃力2)
	鉄の剣	※100	冒険者がよく使う鉄製の一般的な剣(初期攻撃力3)
	ハガネの剣	※150	かたい鋼を何度も鍛え上げて作られた剣(初期攻撃力4)
	疾風の剣	※400	風の属性を持った剣(初期攻撃力5)
	吹雪の剣	※400	水の属性を持った剣(初期攻撃力5)
	烈火の剣	※400	火の属性を持った剣(初期攻撃力5)
	分裂封じの剣	※800	マネーバの分裂を防ぐ剣(初期攻撃力5)
	金の剣	※1000	金でコーティングされていて唯一錆びない剣(初期攻撃力1)
	父の剣	※1000	主人公の父の形見。名剣ソウルシューター(初期攻撃力8)
	トロルの刀	※1000	トロル専用の武器の1つ。ほかの武器に比べて威力が高い
	ハンマー	※1000	使い魔としてのトロルの初期装備。威力はあまり高くない
	ボウガン	※4000	わずかな力で矢を発射できる遠距離用の武器。錆びる
	暗黒剣	※10000	最強の攻撃力を誇るがミスが多くなる(初期攻撃力10)
	聖なる剣	※10000	神の加護を受けた聖なる剣(初期攻撃力7)
杖	木の杖	※10	これといって何の特徴のない木製の杖
	金縛りの杖	※100	ダメージを与えると同時に低い確率で敵を金縛り状態にする
	紅蓮の杖	※150	火属性の協力魔法と組み合わせると威力がアップする杖
	電光の杖	※150	風属性の協力魔法と組み合わせると威力がアップする杖
	流水の杖	※150	水属性の協力魔法と組み合わせると威力がアップする杖
	封印の杖	※500	ダメージを与えると同時に敵の特殊能力を封じる杖
	命の杖	※1000	ダメージを与えると同時にＨＰが少し回復する
	金の杖	※1000	倒した敵をまれに貨幣に変化させる杖
	しこみ杖	※5000	杖の中でも唯一鍛えることが可能な武器
盾	皮の盾	※30	攻撃回避率が少し上昇する効果を持っている(初期防御力1)
	木の盾	※50	木製の盾で錆びない(初期防御力2)
	銅の盾	※100	銅を磨いて作られた盾(初期防御力4)
	鉄の盾	※150	鉄製の盾(初期防御力5)
	ハガネの盾	※300	鋼製のとても硬い盾(初期防御力6)
	命ある盾	※600	敵の直接攻撃に対して反撃する生きた盾(初期防御力5)
	灼熱の盾	※600	風属性の攻撃のダメージをある程度抑える盾(初期防御力5)
	大地の盾	※600	水属性の攻撃のダメージをある程度抑える盾(初期防御力5)
	凍氷の盾	※600	火属性の攻撃のダメージをある程度抑える盾(初期防御力5)
	鏡の盾	※1000	敵の魔法を高い確率で跳ね返す錆びない盾(初期防御力3)
	ダイヤの盾	※1500	上質のダイヤで作られた盾で錆びない(初期防御力7)
草	毒草	5	毒の効果を持った草(バロンが吐き出す)
	薬草	7	病院か武器屋で買える。塔の中に落ちている物とは別物
	薬草	7	ＨＰがフルの時に使うと最大ＨＰが1だけ上昇する
	しびれ草	10	金縛りの効果を持った草
	眠り草	10	眠りの効果を持った草(バロンが吐き出す)
	ハラシュ草	10	攻撃力を低下させる草(バロンが吐き出す)
	ホレー草	10	防御力を低下させる草(バロンが吐き出す)
	毒消し草	15	体内から毒を消し去る草(ヴァイパーの毒は回復不可能)
	気付け草	20	混乱状態を回復できる草
	目覚まし草	20	眠っている使い魔の目を覚まさせる草
	ロイーム草	20	盲目状態を回復する草
	ショロム草	80	下げられた防御力を回復する
	ハザク草	80	下げられた攻撃力を回復する(ヴァイパーの毒も回復可能)
	万能薬草	200	すべてのステータスを回復できる草
	ナオルル草	—	万能薬草と同じ効果を発揮する。イベントアイテムでもある。
鐘	聖なる鈴	100	聖なる音色で一定時間、敵を部屋に侵入させない
	使い魔の鈴	400	使い魔を自分の周りに呼び寄せることができる
	邪気の鈴	800	フロアにいる敵全員のレベルを上げてしまう
水晶	風の水晶	400	帰還の魔法陣が描かれて街に戻ることができる
	火の水晶	400	炎の幻獣サラマンダーを召喚して敵と戦わせる
	水の水晶	400	首輪を付けた使い魔の全ステータスが回復する
ルーペ	宝物ルーペ	50	フロア内にあるすべてのアイテムの位置がわかる
	出口ルーペ	50	昇降機の位置がわかるようになる
	魔物のルーペ	50	フロア内にいるすべての魔物の位置がわかる
	ワナルーペ	100	フロア内にあるすべての罠の位置がわかる
実	ピタの実	5	ＭＰが50回復。ＭＰがフルの時に使うと最大ＭＰが1上昇する
	大ピタの実	10	ＭＰが100回復。ＭＰがフルの時に使うと最大ＭＰが1上昇する
	トゥナムの実	20	食べると一定時間カエルになってしまう
	ラエヴの実	20	食べた時点での階層でＭＰが減りやすくなる
	レヴァの実	20	使い魔に与えると次の融合に限り姿が絶対に変化しない
	オリームの実	100	敵に投げつけると魔法陣が描かれ消滅してしまう
	ゲロピタの実	100	食べると魔力が完全に尽きてしまう
	ゲンカイの実	100	一定時間クリティカルヒットが出やすくなる
	レオラムの実	100	一定時間MPが減らない。進化する使い魔に与えると進化しない
	ロシュの実	5000	これを食べた魔物は卵の状態まで戻る
種	マヘルの種	50	食べると一定時間すばやさが上昇する
	半速の種	50	食べると一定時間すばやさが低下する(バロンが吐き出す)
	ラアの種	50	食べるとレベルが1減少する(バロンが吐き出す)
	海の種	150	食べると属性が水属性に変化する
	風の種	150	食べると属性が風属性に変化する
	光の種	150	食べると属性が火属性に変化する
	マザルの種	200	食べるとレベルが1上昇する
	ショムロの種	500	食べると一定時間、防御力が上昇する
	ハザクの種	500	食べると一定時間、攻撃力が上昇する
	トヴァーの種	1000	食べると運が良くなる(バロンが吐き出す)
魔法の玉	炎射の玉	※300	火炎放射で敵を焼き尽くす(ア・ブレスと同じ効果)
	火炎の玉	※500	線状に地を這う炎が封じてある(ア・スレッドと同じ効果)
	緊縛の玉	※500	雷で敵を金縛りにする(ロ・バインドと同じ効果)
	水壁の玉	※500	身を守る水の壁を出現させる(デ・ウォールと同じ効果)
	反射の玉	※500	魔法を跳ね返す魔力が封じてある(デ・ミラーと同じ効果)
	目潰しの玉	※500	敵を盲目状態にする(ロ・ブラインと同じ効果)
	弱めの玉	※500	敵のレベルを1ダウンさせる(ロ・ダウンと同じ効果)
	回復の玉	※800	ＨＰを回復する効果を持つ魔法の玉(デ・ヒールと同じ効果)
	火球の玉	※800	ファイヤーボールが封じてある(ア・ブリッドと同じ効果)
	酸雨の玉	※800	部屋にいる敵全員を一定の確率で即死させる
	毒煙の玉	※800	部屋にいる敵全員に毒を与える(ア・ポイズンと同じ効果)
	眠りの玉	※800	敵を眠らせる睡魔が封じてある(ロ・スリープと同じ効果)
	氷岩の玉	※800	氷山を障害物として召喚する(デ・ロックと同じ効果)
	火柱の玉	※1000	地面から立ち登る炎の柱が敵を攻撃(ア・ライズと同じ効果)
光	錬金の光	80	フロア内のアイテムをすべて金貨に変える(バロンが吐き出す)
	解呪の光	100	呪われた装備品の呪いを解除する
	ヘイメの光	100	フロア全体のすべての段差をなくす(バロンが吐き出す)
	邪気の光	150	これを使った1マスが邪気に覆われ侵入した者を混乱させる
	聖なる光	150	これを使った1マスが一定時間、無敵になる
	復活の光	400	気絶した使い魔に与えると蘇える
	ワナ戻しの光	400	フロア全体の罠が見えなくなってしまう
砂袋	研練の青い砂	100	盾を鍛えることができる魔法の砂
	研練の赤い砂	100	剣などの武器を鍛えることができる魔法の砂
	研練の白い砂	100	魔法の玉の使用回数を1増加させる魔法の砂
イベント関連	たこやき	50	風車を直すと買える(ファーに渡すとイベントが発生)
	水のメダル	2000	ウォッタに渡すとプールが開園(25階のスーベニアが持つ)
	青いケープ	—	酒場のおかみに渡すと?
	グルの油壺	—	イサクに渡すと風車が動き出す(15階に落ちている)
	チャッピー	—	ヌイグルミ?
	ナオルル草	—	とある病気を治すために必要な薬草らしいが……?
	メガネ	—	誰かの愛用のメガネ?
よろず屋	あひるのガー	7	妹のウェディにプレゼントできる唯一のアイテム
	美顔薬	50	お肌をツルツルにするクリーム
	バラの花束	150	ラブラブ状態でないと女の子には受け取ってもらえない
	オルゴール	500	塔の10階に到達して街に帰ると購入できる
	ハンドバッグ	1000	女の子に人気のバッグ
	ルヴィの指輪	5000	自分の情熱を伝えたいときに贈る宝石
貨幣	銅貨	約20	ダンジョン全体にまばらに落ちている。価値は低い
	銀貨	約100	ダンジョン15階あたりから落ちている。銅貨よりも少し高価
	金貨	約200	ダンジョン25階あたりから落ちている価値の高い貨幣
その他	青い首輪	—	使い魔を2匹戦わせることができる魔法の首輪
	赤い首輪	—	魔物を使い魔にして戦わせるための魔法の首輪
	肉	—	魔物を引き寄せることができる。ＭＰを少し回復

【注】※マークがついたアイテムの売り値は、鍛えた度合いや使用回数などによって上下に変化するが、これは計算式で表せるぞ。剣や盾の場合は、[売り値＋(売り値÷10)×(武器・盾レベル)＝変化した売り値]となる。その剣や盾が呪われていた場合は、さらにこの計算式に、５がかけられる(５倍になる)。例えば、武器レベル－２の呪われている銅の剣なら、[50＋(50÷10)×(－２)]×５＝200となるというワケ。また、魔法の玉の場合は〝武器レベル〟の部分が〝残りの使用回数〟となるぞ。

電撃RPG宣言'98 HOW TO WIN

MOON
ムーン

発売中 ▶RPG ▶¥5,800 ▶アスキー ▶MC(1ブロック)

女の子にとっても人気があるんです！　RPG好きな彼女にクリスマスプレゼントとしていかが？

愛の攻略最終回 ロケット開発資材を集めるために－後編－

手に入れるべきロケット開発資材もあと２つに迫り、いよいよ佳境を迎える『ＭＯＯＮ』。今回は、「研究所の石版」のヒントを基に、その入手方法を詳しく取り上げていくぞ。また最終攻略のまとめとして、ロケット完成までのメインストーリーの流れをチャートにしてお贈りする。これさえ読めば、月にたどり着くことはできるだろう。そして、詰まりやすいと思われるポイントにスポットを当てたＱ＆Ａでもフォローするので、こちらも併せて活用してほしい。

◀ロケットができあがればエンディングは目前だ。

メインストーリーの流れ

お城
お城の中庭からスタート。謁見の間で王様と勇者の話を聞いたら、城下町でひと通り話を聞こう。

おばあちゃんの家
おばあちゃんと話をし、ベッドに入ろう。孫の服をもらった時点からムーンワールドでの時間が動き出す。

城下町
ワンダのバーに行き、入口で勇者とぶつかる。そのあと城下町を出て、立て札があるマップへ。

レインボウロックス北
勇者の姿を見て、後を追って南に行こうとするとムツジローさん登場。ソウルキャッチの方法を教わる。

お城
午後、謁見タイムになったら王様と話をし、王様のネームカード「王家のカード」をもらう。

城下町
ヨシダに「王家のカード」を見せると、裏に王様からのメッセージが書いてあることがわかる。

お城
夜、お城の奥にある王様の自室へ。王様に「王家のカード」を見せると、「王様の手紙」を渡される。

主人公の家
虹マシーンを起動させてレインボウロックスを抜ける。ニッカの相談にのってあげると主人公の家入手。

アダー神殿
主人公の家から北へ進み、アダー神殿で修行をクリアする。シトビシャスをキャッチして、その先へ。

キノコの森
中で不思議なキノコが採れるので、それを入口で倒れているカクンテ人にあげる。その後、中で不思議なキノコを食べると、道が見えるようになる。

ホーンテッドハウス
地下でヘイガー博士と話し、２階の廊下にある歩行ロボットに触れる。盗難防止システムが作動したら、再び博士と話せばＯＫ。これで博士は研究所に戻る。

アメリカンハウス
夜、ママスがダイニングルームからいなくなったら、冷蔵庫を開ける。すると、黒のヘイガーバッヂを入手。

お城
午後、謁見タイムに王様に黒のヘイガーバッヂを見せると、ヘイガー金バッヂと交換できる。

ヘイガー博士の研究所
ヘイガー博士に「王様の手紙」を渡し、ロケット開発スタート。５つの開発資材を集めて博士に渡そう。

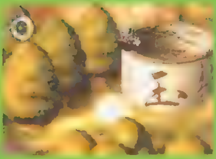
- 秘密の釣り場で釣った「ゲーステ」&「冷蔵庫」
- 玉屋で調合した花火「平吉の百尺玉」
- 充電中のロビから「ロビの電子頭脳」
- ギャムラン演奏して「デンパリキュール」

ロケット完成!!

前号までに入手した開発資材

平吉の百尺玉

玉屋に入る方法は、夕方（現実の時計の文字盤で言うと５の付近）に飛び出してくる花火に触れればＯＫ。頑固な平吉に逆らって、奇盤「タオの石版」に書かれているヒントを元に花火を調合していこう。正しい数字を入れることができれば、百尺玉を入手することができる。ちなみに失敗した場合は、クズ花火を入手することになるぞ。



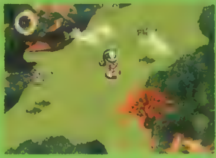
▲チャンスは１日に１度きりだから、逃さないようにしよう。

▲調合の仕方がわからない人はＰ.73を参照してね

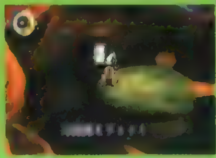
ゲーステ&冷蔵庫

奇盤「カクンテストーン」と「星のみやげもの」を翻訳機にかければカクンテ語を理解でき、トットテルリ復活儀式をするために食べるキノコの色と順番がわかる。夜、トットテルリが見える場所で、黒→金→赤→緑→白の順にキノコを食べれば儀式が始まるが、ソウルが集まらず失敗。だが、トロピカルフィールドにいる魚たちがトットテルリのソウルだということがわかる。すべての魚に触れ、再び夜に儀式を行えば復活が成功し、その後カクンテ人に秘密の釣り場を教えてもらえる。そこでゲーステと冷蔵庫を釣り上げよう！

▲儀式を行うのに必要な５つのキノコは、すべて森の中にある。



▲南東の方で、はぐれている１匹を忘れないようにしよう。



▲釣りはランダム。餌は多めに入手しておこう。

残る２つの材料を求めて研究所の石版を解析!!

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

旧32R-1型＝ロビの電子回路を入手せよ！

ヘイガー博士の極秘ファイルを見よう

▲旧32R-1型回路は、このロボットの内部に組み込まれていることが一目瞭然でわかる。

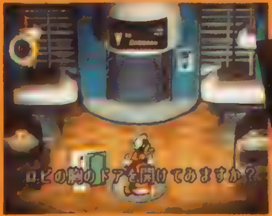
▶ファイルに書かれてある番号は忘れずにメモをとっておこう テクノポリスで必要になるぞ。

研究所の石版を翻訳機にかけることにより、旧32R-1型回路がロボットに関係することがわかる。さっそくテレポーターへ、と言いたいところだが、テクノポリスへ行く前に必ずヘイガー博士の机の上を調べよう。「極秘資料ヘイガーファイル」には、旧32R-1型ロボットの図面のほか、部屋番号らしき数字も見ることができるのだ。

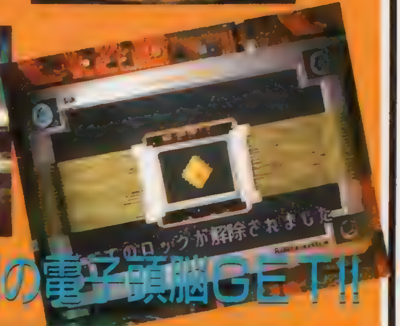
ロビが充電しているときに話しかけよう

ロビは山びこの日〜太陽の日に、2日間かけて自宅で充電を行う。ロビの充電中に話しかけると、胸のドアを開くことができるのだ。チップ防御システムは、点滅する順番通りにボタンを押していけばOK。見事、4段階のロックを解除できれば、ロビの電子頭脳を手に入れられるぞ。

◀リーマンがロビの充電日を教えてくれる。



▶胸のドアを開けると、電子頭脳入手イベントがスタートだ。

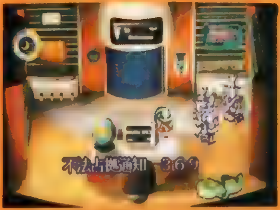


クリアすればロビの電子頭脳GET!!

テクノポリスはエレベーターで移動

テレポーターを使ってテクノポリスにやって来たら、お目当てのロボットはすぐに見つかるはず。エントランスでリーマンたちの充電に励むロビがそうだ。エレベーターに乗り、「ヘイガーファイル」で得た部屋番号をもとに情報収集しながら、ロビの部屋を探し当てよう。

▶右のエレベーターで移動するには、部屋番号を入力しなければならないのだ。



▲町長の部屋で彼が席を外したとき机上を調べると、別の部屋番号を入手できる。これはソウルキャッチに関わるものだ。

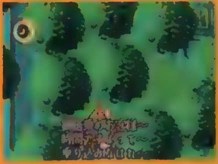
山びこの日が狙い目

システム解除をする日によって、ボタンの点滅するスピードが違うことを知ってたかな？　山びこの日はゆっくりだが、太陽の日はとても速い。つまり、ロビの充電が進むにつれて速くなっていくのだ。解除を行うなら、山びこの日がオススメだ。

電波サルと交流できるバリバリ島へ

夜のヨシダ観光事務局へ

「研究所の石版」に書いてある電波サルは、まだ行ったことがない北西の島にきっといるはず。そこで、夜にヨシダ観光事務局を訪ね、旅行に誘われたら「ぜひ行ってみたい」と答えよう。そして、そのまま時間をつぶして、夜明けが来たら遅れないように出発だ。ただし、この空の旅は1日半かかるので、残りアクションリミットには注意。



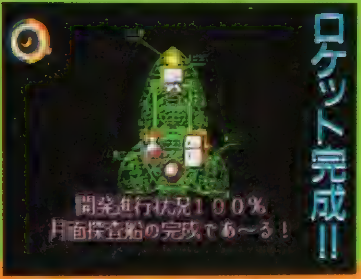
▲このメッセージを聞いたら、急いで事務局に入ろう。

▶長い空の旅では、ヨシダの郎興の歌も聴くことができるぞ。

すべての材料をヘイガー博士に渡そう!!

4つの開発資材を博士に渡した時点でヤマネコ軒に行くと、あるシーンが見られる。それさえ見たら、ロケットを完成させてもOK。あとはテクノポリスからロケットに乗ってGO！

▲博士に開発資材を4つ渡したとき、各地に号外が出るイベントが起こるぞ

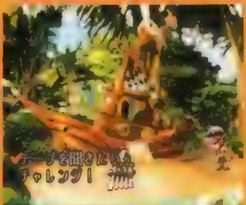


ロケット完成!!

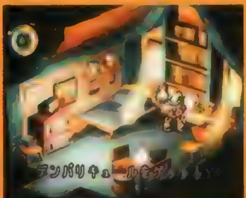
時間が進まないバリバリ島でミニゲームに挑戦しよう

バリバリ島に着いてしばらく待っていると、マデ☆スマという男が現れる。主人公は、マデ☆スマから半ば強制的にギャムラン演奏に参加させられる。まずはテープを良く聴き、曲と自分のパートの音を覚えよう。そしてリズムに合わせて、電波サルと一緒にギャムランを弾くのだ。全4曲をうまく演奏できれば、祝いの儀式が待っているぞ。自宅に帰った後、手に入るデンパリキュールこそ、目的の最後のロケット開発資材なのだ。

ギャムランうまく弾けたらデンパリキュールGET!!



◀時間の制限はないので、何度もテープを聴いて挑戦だ！



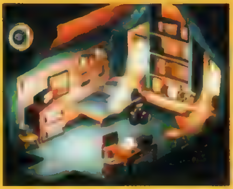
◀気が付くと、ベッドの脇にお土産のデンパリキュールが！

はたして月には何が待ってるのか!?

アダーのおせっかいヒントサービス

神であるワタシが使いを派遣シて、アナタの素朴ナ疑問に答えまス。今回は特別に490エンでイイです。

死にタくないデすか？



トイレから帰ってきたらリミット時間が過ぎていて、ゲームオーバーになっていた経験はないかな？　席を外すときや考えるときは、ポーズをかけたりステータス画面を表示させたりしよう。会話中も時間が止まっているぞ。

芝刈りキの下を調べましたか？

朝、アメリカンハウスの庭でパパスが芝刈りをする。その隙に、普段芝刈り機が置いてある場所を調べると、月の涙が入手できるのだ。ただし、ペロゴン救出イベントが発生する前のみ。

ネカがなくテ困ってイまスか？

手っ取り早くネカを稼ぐ方法は、釣った魚を売ること。モノによっては大金が手に入るぞ。

◀数をさばけばお金になる風の谷の釣り場がオススメ。

虫眼鏡の使イ道がワかりませンか？

虫眼鏡は小さい物や字を大きく見るための道具。どこかに小さくて見えないものがあったはず……？

◀このマップに見覚えがあるなら、虫眼鏡を持ってGO！

タオの隠れ家がミつかりマせんか？

タオは主人公より足が速いので、広いレインボウロックスでタオを追っていくのは難しい。隠れ家を見つけるには、夕方から相合い傘が彫られている木の近くで待ち伏せしているのが確実だ。また、エルモの死体の近くの木に必ずマーキングするので、話しかけるのはココがベスト。エルモも犬神マイマイもこれでキャッチ可能だ。

タオの好物モっと欲しイですか？

タオの隠れ家で見つける「タオの好物」。これは、あるラブイベントをクリアするためにたくさん必要になる物。実はこのアイテム、昼間のキュリオの店で売っている物と同じ物なのだ。知ってたかな？

食べ物の効果がシりたイですか？

主人公が食べ物を食べると、アクションリミットを回復することができる。倒れそうなときにはとても重宝するよね。種類はいろいろあるが、その効果はよく知られていない。そこで、それぞれどのくらい回復するのかを表にまとめてみたぞ。表記は現実の時間での秒数（ムーンワールドでの1日は320秒）だ。

アイテム名	回復秒数
クロワッサン	10秒
食パン	10秒
砂ウツボ	10秒
おたまじゃくし	10秒
手作りクッキー	30秒
マンボウ	30秒
アンコウ	30秒
アイアンフィッシュ	30秒
ピラルクー	30秒
ピンクフィッシュ	40秒
オコゼ	50秒
さばくじら	80秒
魚人	90秒
ミジンコ大王	90秒
うしがえる	140秒

釣り餌がタくさん欲シいですか？

釣り餌となるキリキリ虫は、三日月、涙、ネカの日の昼間、トロピカルフィールドの左の写真の場所で採れる。ガマカツと取り合いになるけれど、実は圧倒的にこちらが有利なのだ。彼は、キリキリ虫が出現した場所に行くのが早いだけですぐには採らない。だから彼の横から近づき、？マークが出たら横取りできるのだ。

「星のみやげもの」が見ツからないノですか？

ほかの奇盤は順調に手に入れていても、この奇盤はけっこう見落としがち。実はフローレンスの話を最後まで聞くだけで入手できるのだ。彼はいろんなところに移動するから、その都度話しかけよう。

大臣にジャマされて困ッてますね？

条件がわかっていてもなかなかうまくいかないイベントがコレ。大臣が跳ね橋のところに来た時点で猫の植木に触れれば、簡単にクリアできる。王様が出てから植木に触りまくるのも手だ。

フレッドにスぐに気付カれまスか？

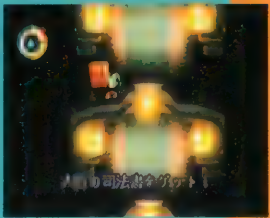
このイベントは三日月、涙、ネカの日の夜に発生する。慌てずに彼が画面から消えてから追いかけるのだ。

▶待ち伏せる位置はココがベスト。あとは慌てて歩き出さないことだ。

司法書ハ見つかりましタか？

大臣の司法書は、お城の左側の通路に落ちている。あとはテラスにいる大臣に渡すだけだ。

▶左の壁に沿って歩いていれば、？マークが表示される。そこに司法書があるのだ。



ガセのラブレターは見ツかりまシたか？

イベントを起動させるのがちょっと難しいのがコレ。「王様とガセ」のイベント終了後、主人公の家を通過（念のため玉屋方面まで足をのばしておこう）していれば準備OK。あとは午前中に城下町へ行き、ガセとヨシダが話をするのをじっと聞く。その後、キュリオの店の横にあるゴミ箱を調べればOKだ。

アイテムを上手ニ整理シましょう

アイテムは◎ボタンで位置を変えられる。△ボタンでアイテム欄を開いたときは、ストックに入れたいアイテムをストックのアイコンに移動すれば、楽に整理ができるのだ。知ってた？

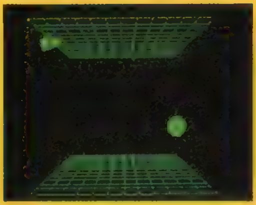
リーマンはジッとしていナいのデす

「リーマンの携帯電話アンケート」のイベントは、全員と話をしてから再び最初のリーマンに話さなければいけない。全員の位置を覚えることは難しいので、最初のリーマンからは目を離さないようにしておこう。

黒キャビアの正体を教エましょう

ホーンテッドハウスの絵の中の男が欲しがっている黒キャビア。その正体は、キノコの森の秘密の釣り場で釣れるオタマジャクシのこと。ヨシダに見せると解説してくれるぞ。

ジンギスカンのコツをきキたいでスか？



▲ここより上に行かないようにすること。あとは失速しないように気を付ければ何とか大丈夫。

ジンギスカンのコツは、失速させないこと。つまり◎ボタンを離している時間を極力短くすることだ。それはレベルが進むにつれ厳しくなっていく。レベル3以降は、衛星に直接ぶつけるのではなく、真上から自機を衛星に落としてやるつもりで操作しよう。要は画面の上半分だけでプレイすればいいのだ。

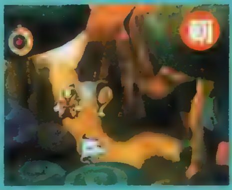
花火の調合のシかたを知りたイですか？

▲▶この2つの円をよーく見比べてみよう。ほら、もう答えが見えてきたでしょ？ 計算は簡単だから、間違わないようにね。

花火の調合の仕方は「タオの石版」に書いてあるが、ちょっとわかりづらい。でも下の図を見れば一目瞭然だろう。4つの計算式が隠されているから、あとは抜けている数字を導き出せばいいのだ。ただし、玉を入れていく順番には気を付けよう。

一つ目ぞうをキャッチしマしょう

一つ目ぞうをキャッチするのは、タイミングが難しいし時間も限られている。オススメは昼間。写真の位置なら必ずキャッチマークが出るぞ。



風車庵ニ入れなくて困っていますカ？

おじいちゃんを怒らすと、門前払いされて家には入れない。ここに入るには、夜に風車が回っているときに扉を開けるとよい。家の中で行動するときも風車が回っている間に限られる。

釣りのコツを教えテほしイですか？

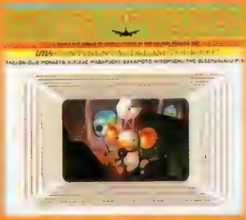
釣りは ボタンの押し方ですべて決まる。 ボタンを押し続け、ゲージが長くなったら離し、すかさずまた押す。この動作を繰り返せば楽に釣れるぞ。ちなみにヤマネコ軒のキリキリソテーを食べた日は、魚の引きがよくなる。

ギガーはキャッチデきるかナ？

結論から言うと、ギガーはキャッチできない。なぜなら勇者に殺されていないからだ。なぜ殺されないで済むかは、「ペロゴン救出」のイベントを見れば一目瞭然だ。

『MOON』の世界にもっとドップリ浸りたいアナタへ

オリジナルサウンドトラック



あの「セロニアス・モンキーズ」が手掛けた「MOON」のオリジナルサウンドトラックが発売されるぞ。アダーのラップが聴ける「アダー・エレクトロ」や、あの「KERA−MA−GO」のライブバージョンとフルバージョンなどが収録されている。11月25日発売（発売中）で、価格は¥2,548(税込)、発売はワンダーエンターテイメント。

絵本「月夜の阿呆鳥」

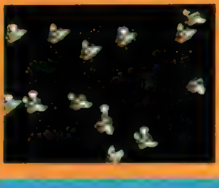
なんと『MOON』のアナザー・エピソードを描いた絵本が登場。ヨシダの新商売「夢売り」がテーマらしい。ストーリーはもちろんオリジナル。イラストもこのジャケットの雰囲気を見れば文句なし！

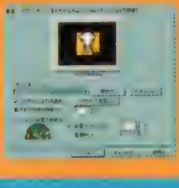
▶11月下旬発売予定／価格：¥1,200(予価)／発売：リクルート。ファンなら絶対欲しくなる絵本だね。

スクリーンセーバー

現在、「MOON」の開発元であるラブデリック社のホームページでは、Windows95専用のスクリーンセーバーが無料でダウンロードできる。ア〇ター〇ークのフラ〇ング〇ースター調の、とってもシュールなものだぞ。

URL ▸ http://www.lovedelic.co.jp/





電撃RPG宣言'98 DQ SPECIAL

『ドラクエⅦ』は今、どういう状況なのだろう？

当初、PS用『DQ』開発の理由は、「PSの国内販売台数が他のハードと比べて十分多いから」と発表された。これはソフトと一緒にハードを買わなければならないという負担をユーザーにかけまいとするエニックスの配慮なのだ。

直接エニックスにこの質問をしてみたところ、「開発は進行しています」という内容のコメントは得られたのだが、それ以上の続報や新情報は何もなかった。しかし、その代わりというわけではないのだが、最新作『DQ』最新作『ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜』（GB版）が発表されたのだ。しかも、このGB版は、まさに『DQ』の現状と、何か確かな方向性のようなものを示しているような気がする……。

ゲーム性の面では確かに外伝的なのかもしれないが、これはまちがいなく『DQ』だ。そして、この次に来る『DQ』は、おそらくPS版『Ⅶ』なのだ！

衝撃の発表から11カ月!!

「最新DQ（ドラクエ）とは!?」

『ドラクエ』の現在……

FC版第1作の発売が86年5月27日。単純に計算して、11年が経過しているわけだ。その当時熱心にFCをプレイしていたユーザーは、すでに社会人1年生くらいだろうか……。ユーザーの間で「世代が違う」というような状況もあるのだ。

◀敵は「地獄の帝王」というウワサ（『Ⅳ』より）。このようにファンタジーRPGの王道を行く設定も、「DQ」シリーズの魅力だろう。

「DQ」シリーズの現状は、いくつかのおもしろい特徴を示している。まずゲーム本編では、「SFCⅠⅡ」「SFCⅢ」といったリメイクものが目立つようになった。そしてそのリメイクものの特徴として、ゲーム本編にはない楽しみが盛り込まれているということが挙げられる。また、ゲームそのものをプレイしたことはないのだが、バトエンなどの人気グッズで「DQ」は知っているという低年齢層も増えている。その2つの傾向を十分に満たすのがGB版ということもできるだろう。それをもとに考えると……「Ⅶ」は？

◀SFC版でプレイした人が多いかもしれない「Ⅰ」（写真は「SFCⅠ」）。

◀グラフィックやその他の面で、ある意味「完成」を見た「SFCⅢ」。

『ドラゴンクエスト』シリーズの現在の状況と、GB版最新作から探ってみる、『Ⅶ』の方向性とは？

PS用『ドラゴンクエストⅦ』（以下『DQ』）開発の発表から約11カ月が過ぎた今もまだ、『Ⅶ』の続報／新情報は伝えられていない……。しかし、ある意味ではPS版以上に驚かされるGB版の発売が発表されたのだ！ これはシリーズ最新作なのか？ それとも外伝的なタイトルなのか？ そしてGB版は、一体どんな『DQ』なのだろうか？ 『DQ』の現在の状況を確認し、最新『DQ』であるGB版を踏まえて、『Ⅶ』の方向性を探ってみたい。

ドラゴンクエスト

ドラゴンクエストⅦ

DRAGON QUEST Ⅶ

発売日未定	▶価格未定	▶エニックス
RPG	▶対応周辺機器未定	

©エニックス

そして……今、注目の『ドラクエ』最新作が登場！

ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

■エニックス ■98年3月発売予定 ■¥4,800 ■対応機種:ゲームボーイ

▲えっ!? モンスターマスター?? 今回の主人公は「勇者」ではない。仲間にしたモンスターに命令して戦うモンスターマスターなのだ。

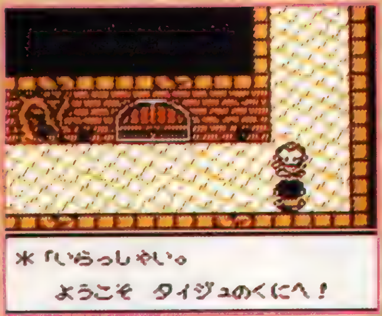
これはまちがいない！『ドラクエ』だ!!

これが突如発表されたGB版の画面写真。GB版と侮るなかれ！ 中味はしっかり『DQ』なのだ!!

▶新種のモンスターも数多く登場するGB版。総数は200種類以上のモンスターが登場するらしいのだ。

STORY ストーリー

◀『III』のストーリーは、ロト編の最終章。大河ロマンが、見事に完結した感動的な物語が印象的だった。

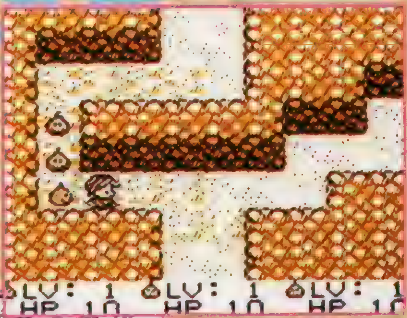


▲GB版の舞台は大きな樹の世界、タイジュの国。主人公は、『VI』に登場したテリーなのだ。覚えてる？

▲お母さんも、『DQ』シリーズにとってはけっこう重要な登場人物？

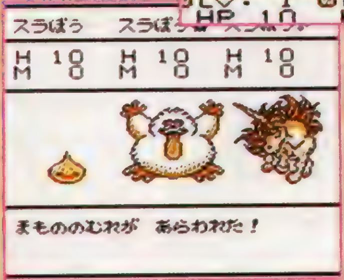
▼ややナナメ上から見下ろすような視点が採用されたSFC版『VI』のフィールドマップ

MAP 自動生成マップ



▲今回のマップは自動生成マップ。たびのとびらに導かれるその先は、毎回構造の異なるマップなのだ。何度でも楽しめるね。

▲戦闘時のエフェクトが入ったのは、SFC版になった、この『V』から。



◀戦闘画面は真正面に敵が登場する、まさに『DQ』スタイル。楽しみな魔法効果のエフェクトも入るらしい。

BATTLE 戦闘システム

旅の扉をくぐり大樹の国で繰り広げられる未知の冒険

『VII』はどこに向かっているのか？

ゲーム本編とはあまり関係がないかもしれないが、それでもハマッてしまうとやめられなくなるのが、お楽しみ要素。例えば『SFCIII』には主人公の性格付けを行う心理テスト（これがためになかなかストーリーに入っていけなかったプレイヤーも多いのでは？）と「すごろく」が用意されていた。これは両方ともFC版当時にはなかった新要素で、ストーリーとは直接関係ないのだが、何故か熱中してしまうというお楽しみ要素だった。こうしたお楽しみ要素を盛り込むという傾向はGB版にも色濃く見られる。もしかすると、仲間モンスターを増やしていく（登場するモンスターは200種類以上）という行為自体が、ストーリーには直接関係ないのかもしれない。また、今回は主人公のテリーは成長しない。操って戦わせる仲間のモンスターたちが、どんどん成長していくのだ。ストーリーを忘れてキャラの育成にハマッてしまうRPGファンは非常に多いようだ。

さて、『VII』だ。まだ何の新発表もないのだが、おそらくこうしたお楽しみ要素の追加という方向性は「あり」なのではないだろうか。ハマッてしまうと楽しくてしかたがない何かが用意されるに違いない。また、GB版では通信機能に着目した要素も盛り込まれることが決定している。これはそのままPSのメモリーカードに置き換えて考えることができるだろう。セーブデータを使った交換か、あるいは対戦が可能になる？ いずれにせよ、『VII』の新情報がますます楽しみになってきたのはまちがいない。

気になるタイトルを完全フォロー、RPG総まとめ!

DPS特製 3号連続企画・第2回

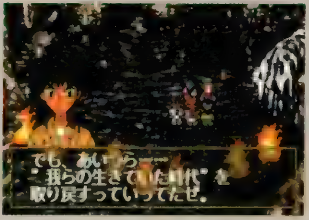
RPGカタログ

年末年始に向けて、市場はますますヒートアップ! RPG大作も、発売ラッシュがやってくるぞ! カタログも大増6P。ボリュームアップでRPGを完全網羅だ!

珠玉のタイトルせいぞろい!

「冬はコタツでRPG!」なんて定番過ぎるけど、やっぱり寒い日には家にこもって、ヌクヌクとゲーム三昧で過ごしたいところ。じっくりプレイできるRPGは、その意味でぴったりのジャンルだよね。12月に出るRPGタイトルは8本の予定だし、3月までと考えたらなんと25本(冬予定のものが発売されると信じて、ね)。さすがにここまでは遊びきれないかな? じゃあ、どのソフトを購入しよう…。そんなとき、このカタログが役に立つのです!

▲「ロックマン」もRPGになって登場だ! さっそく右ページへゴー!



▲「るろうに剣心」も発売間近。どんな作品になっているんだろう?

発売間近のソフトからちょっと先…のものまで、14タイトルを紹介

BRAVE PROVE —ブレイヴ・プローヴ—

深い闇に囚われた、シーナの心を救うため、少年アルスは精霊プレリュードに戦いを挑む! A・RPGの大作がついに登場だ!

発売日	98年春予定	価格	¥6,800(予)
ジャンル	A・RPG	対応周辺機器	MC(1ブロック)
メーカー	データウエスト		

精霊たちの力を借り「シーナ」の心を取り戻せ!

▶精霊の力を借りた、特殊技も期待できそうだ。

▲ボタン連打や、コマンド入力によるコンボ技で敵を蹴散らせ! 技数は60種類に及ぶ。

主人公・アルス

▶正義の盗賊団「ワイルド・ファング」の一員。シーナを救う旅に出る。

アクティブなバトルシーン

シーナ

◀盗賊団の首領の娘。しっかりものの剣豪だが、プレリュードに心の光を奪われてしまう。アルスの姉的存在。

戦闘はリアルタイムバトル方式で行われる。敵は主人公の姿を見るなり接近、多彩な動きで攻撃をしかけてくるぞ。主人公のアクションパターンはなんと400パターン。モンスターも60体いて、それぞれが60パターンの動きをする。それゆえフィールド上は、常に躍動的なシーンが展開するのだ!

頼りになる精霊たち

精霊には主人公を助けてくれる、強い味方もいるぞ! ここにいるフェーリアやボースンのほかに、全部で6種類の精霊が、仲間になってくれる。精霊が仲間になると、その力を剣に宿してくれるので、強力な特殊技を出すことができるのだ!

フェーリア

◀炎の精霊。序盤からアルスに同行し、旅の手助けをする。

ボースン

◀大地を司る地の精霊。愛らしい姿をしているが、その実力は不明。

こんな人にオススメ RPGといえば2Dアクション。眼前の敵をなぎ倒す爽快感が魅力だよね、という人に。

©1998 by DATAWEST, Inc.

ロックマンDASH～鋼の冒険心～

新生『ロックマン』の見所を徹底紹介だ！

「ロックマン」誕生10周年記念の97年を締めくくるのにふさわしい1本。シリーズ初のRPGタイトルということで、かつてない注目を浴びている「ロックマンDASH」。いよいよ発売も目前となり、いままで謎に包まれていた部分も続々と明らかになってきたぞ。今回は最新情報を中心に、その見所をバッチリ紹介していこう。

数多くの特殊武器で難関突破だ！

舞台はカトルオックス島

この島には「数百年周期で災いが起こるだろう」という不気味な伝説があるらしい。その真相、そして災いの正体とは……!?

主人公ロック・ヴォルナット

主人公のロックは14歳の少年。スーツに内蔵された通常武器と装備型の特殊武器のほか、蹴り攻撃でも敵を倒すことができちゃうぞ。

ロール・キャスケット

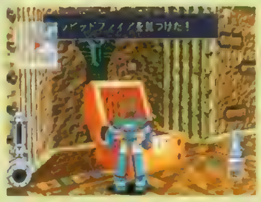
◀メカニックを担当している女の子。ロックが集めてきた部品を使って、ロールちゃんが特殊武器を製作しているみたいだ。

戦場は、海アリ、街アリ遺跡ありで大にぎわい

戦いの舞台となるのは遺跡や洞窟ばかりじゃない！ 街や森といった通常のフィールドや海なども戦場になっちゃうのだ。それらの場所には、3D空間を巧みに利用しての特殊なトラップがギッシリ。存分に楽しませてくれるのだ。

▲初公開となる海上でのバトルシーン。ロールの顔（？）が入ったゲージが気になるところだが……。

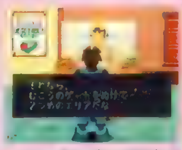
▶ボスにも体力ゲージが付いたぞ。こまめにチェックしながら上手に戦っていこう。油断するなっ！

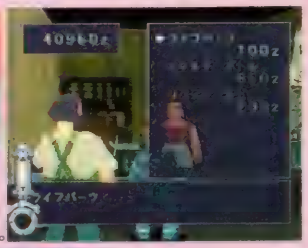


▲▶画面左にマップが表示されるようになった。お宝を探して歩き回れ。

街では買い物ができちゃう

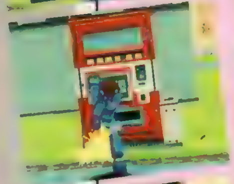
カトルオックス島の街は、レイサイドパーク、セントラルタウン、旧市街地という感じにいくつかのエリアに区切られている。その中のひとつ、アップル商店街では回復アイテムや武器など、冒険に必要なアイテムを購入することができるぞ。また街に住む人々との会話も可能。冒険に役立つ情報がいっぱいなので、みんなに話を聞いて回ろう。





▲▶買い物と同時に情報収集をすることも忘れずに！ 思わぬ話が聞けることも。

やばっ！自動販売機が……



◀街には自動販売機もある。…あっ！ 蹴っちゃダメだよ！ ホラ、言わんこっちゃない。街のみんなに嫌われちゃうよ。

行く手を阻むのはカワイイ女の子!?

最初に対決することになるのはトロンという名前の女の子。ロックの行動の邪魔ばかりしてくるぞ。その目的とは……？

うふっ 私が相手よ

トロン・ボーン

発売日	12月18日	価格	¥5,800
ジャンル	A・RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	カプコン		

こんな人にオススメ：メカとアクションが好きな人、そして何より「ロックマン」ワールドが大好きな人に。

©CAPCOM CO.,LTD ※画面は開発中のものです。

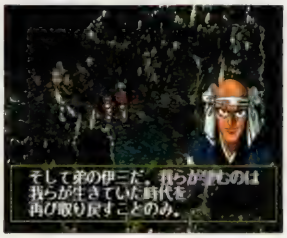
るろうに剣心 ～明治剣客浪漫譚～ 十勇士陰謀編

緋村剣心

◀ご存じ原作の主人公。でも今回は主人公の強力な助っ人として登場する。

舞台は明治初期、今十勇士の陰謀を討て!!

コミック、アニメで人気の「るろうに剣心」がふたたびゲーム化。今度は対戦格闘ではなく、本格的なＲＰＧになっての登場だ。「るろうに剣心」といえば主人公は剣心と思いがち。しかし、今回はオリジナルキャラクターが主人公で、輝、聖と２人のうち、どちらかを選んでプレイすることになる。もちろん剣心や原作でおなじみのキャラクターたちが仲間として登場し、ともに謎の集団「今十勇士」の野望を打ち砕いていくのだ。

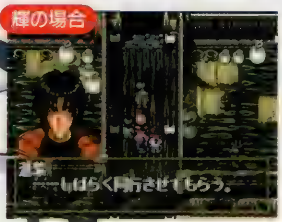


◀彼ら今十勇士の面々は不思議な術を使うことができる。

▲不気味な感じがただよう今十勇士の目的は果たして何なのか？　そして主人公との関係は？

選択した主人公によりストーリーが変化する

輝の場合



▲輝でプレイすると、女性ファンに人気の四乃森蒼紫が仲間になるぞ。

このゲームは主人公を男の聖、女の輝から選べる。キャラの選択による違いは、修得できる必殺技の種類や、発生するイベントなど多岐に及ぶ。また、聖の場合は斎藤が、輝の場合は蒼紫がともに戦ってくれるなど、仲間になるキャラも変わるので、最低でも２回は楽しめるのだ。

聖の場合

▲彼の場合は、元新撰組三番隊組長の斎藤一がともに戦ってくれる。

輝

◀名前以外の記憶がなく、不良に絡まれているところを剣心に助けてもらう。

原作ファンも納得の必殺技が満載!!

戦闘は１対１で展開。さらにボス戦などのイベント戦闘は総当たり戦、勝ち抜き戦のどちらかで行われる。この迫力のタイマン勝負では原作でおなじみの必殺技がさく裂するぞ。

▶もうおなじみ、剣心の九頭竜閃。ボス戦に重宝しそうな強力な技だ。

▲「るろうに剣心」のヒロイン・薫も必殺技を繰り出す！

▼これは聖の必殺技の迦楼羅の型。紅蓮の炎で悪人どもを焼きつくせ!!

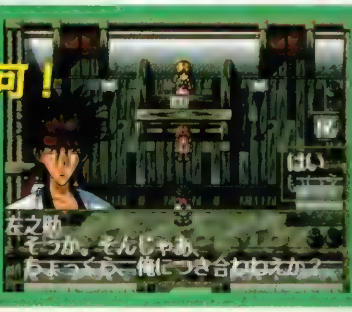
聖

◀男を選んだときの主人公。輝同様、記憶喪失。卓越した体術の持ち主だ。

発売日	12月18日予定	価格	¥5,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（1～15ブロック）
メーカー	SCEI		

そして！ 登場キャラクターとデートも可！

旅を続けていくと、異性のキャラクター（輝の場合は剣心、弥彦、左之助など、聖の場合は薫、妙、燕など）との相性イベントが発生することがある。このイベントを何度もクリアしてお目当てのキャラクターとの好感度を上げていくと、なんとそのキャラクターとデートできてしまうのだ！　これはファンにはたまらないイベントだね。



◀輝と左之助のデートシーン。２人を温かく見守って上げよう。

© 和月伸宏／集英社・フジテレビ・ＳＰＥビジュアルワークス © 1997　Sony Computer Entertainment Inc.

こんな人にオススメ　原作ファンはもちろん、難しいRPGはちょっとというRPG初心者の人に！

ツインビーRPG

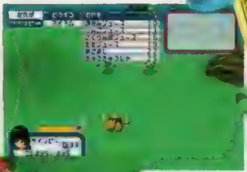
超 コミカルRPGの新情報をまたまた大公開!!

「ツインビー」シリーズの魅力あふれるキャラクターたちが活躍するコミカルなストーリーと、ベルパワーや協力攻撃といった独自の要素をふんだんに盛り込んだ戦闘システムが魅力の『ツインビーＲＰＧ』。今回は前号の続報として、オープニングストーリーと戦闘システムの両面からゲームの魅力に迫っていくぞ。

BATTLE

おいしいフルーツが決め手!? ユニークな攻撃を決めろ!!

ピンチのときに役に立つ便利なアイテムが、このゲームには数多く登場する。種類によっていろいろな効果を持つアイテムを使いこなせば、戦闘を有利に運べるぞ。



▶主人公の乗るツインビーがピンチ！　こんなときこそアイテムの出番だ。

さくらんぼジュース

◀アイテムのさくらんぼジュースを使ったぞ。

▶アイテムの効果が現れ、ツインビーがドーム状の光に包まれる。これは回復の効果かな？

フルーツドロップ

◀フルーツ味のドロップでやる気100倍！　種類によって効果が違いそうだ。

クッキー

▶敵にあたると爆発する危険なクッキー。もしかして、マドカの……？

発売日	未定	価格	未定
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	コナミ		

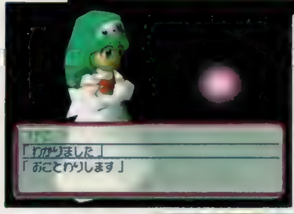
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

STORY

気になる導入部のストーリーを初公開の画面写真で紹介!!

どんぶり島の危機を予見したメローラ姫のもとに、不思議な力で主人公がゲームの世界に召喚されるところから始まるこのゲームのストーリー。ここではそのオープニングシーンを紹介しよう。

▲宿敵、ワルモン博士との戦いでピンチに追い込まれるウィンビー。



◀主人公は不思議な力で姫のもとに召喚される。

▶ゲームの世界にやって来た主人公は、モルテとフィーレンに出会う。

▼混乱したツインビーにムリヤリ乗せられた主人公。この後の展開は？

キュートなアイキャッチも用意されているのだ！

プロローグが終わっていよいよゲーム本編が始まるというときには、下のようなキュートなアイキャッチが挿入される。ほかにもTVアニメのようなノリで、アイキャッチが入る場面があるかもね。

こんな人にオススメ ポップでキュートでちょっと不思議な世界を冒険したいというアナタに！

まだまだあるぞ！ とことんRPG大・特・集!!

天使同盟(仮)

時代に翻弄される少年たち

▲ドラマ性とロボットによるシミュレーションバトルの両面が気になる作品。

主人公ヤンを始め、15歳の少年たちが通う皇立ケルベロス学院。この学院は、かつてない動乱に巻き込まれつつあった。帝国内で勢力を伸ばす軍の圧力。突如襲い来る謎のロボット兵器。不穏な政府の動き。その背景に歴史をも覆す巨大な陰謀があると知ったとき、少年たちは立ち上がる。最大の武器「天使」とともに！

騎士道とロボットバトルが好きな人にオススメ！

発売日	3月	価格	¥5,800
ジャンル	S・RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	テイジイエル		

ブリガンダイン－幻想大陸戦記－

大陸の覇者となるものは…

▲君主の性格や生い立ちもさまざま。交錯した人間関係も見どころだぞ。

戦乱のフォルセナ大陸を舞台に、6つの国々がそれぞれの理想のために戦う。プレイヤーは5人の君主の中から1人を選択。配下の騎士とともに大陸の統一を目指す。戦力となるのは竜や妖精などのさまざまなモンスター。このモンスターを育成、指揮しながら、他国への侵攻を行う、本格的S・RPGだ。

ファンタジーが好きな人にはオススメ！

発売日	2月(予)	価格	¥5,800(予)
ジャンル	S・RPG	対応周辺機器	MC（3～9ブロック）
メーカー	イースリースタッフ		

スペクトラルタワーII

永遠の塔、再び……

▲「血の記憶」を呼び覚ますシステム、ルーツには100種類以上の職業が。

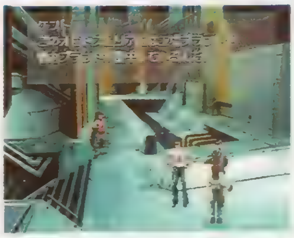
多種の職業や独自の世界観で話題を呼んだ『スペクトラルタワー』、その続編が登場だ。今作では塔のほか、街やフィールドが存在。またNPCとパーティを組めるなど、システムも大きく変化しているぞ。永遠の塔を目指す、主人公ほか多くの冒険者たち。それぞれの思惑が交錯し物語は進む。塔の頂点には何が…。

探求心が強い人、「永遠」を求める人にオススメ！

発売日	1月29日	価格	¥5,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	アイディアファクトリー		

LUCIFERD

「究極の選択」を選ぶとき



▲選んだ答えは、自分の心理状態を表しているともいえるのだ。

自然をテーマに人の行くべき道を問う、究極のRPGが登場。主人公は善と悪の間で、さまざまな選択・行動をとり、その結果でエンディングが変わる。ステージは「人類愛」や「自然回帰」といったテーマをもとに構成。シナリオはテーマごとに独立しているので、ステージを解くたびに新しい緊張が生まれるのだ！

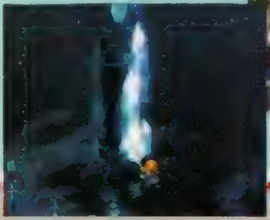
環境問題や人類の未来に、関心のある人にオススメ！

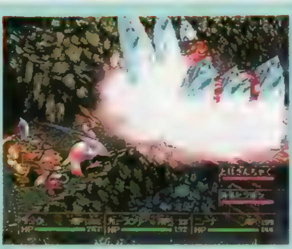
発売日	冬予定	価格	¥5,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC(ブロック数未定)／マウス
メーカー	ティー・イー・エヌ研究所		

'97年RPG戦線を振り返ると…

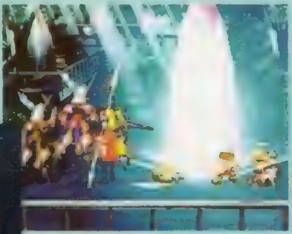
最強のスクウェア旋風

'97年、PSのRPGタイトルを振り返ると、やっぱり強かったのはスクウェアのソフト。1月に発売された「FFVII」は発売3日で200万枚強のセールスを記録。現在では「インターナショナル」と合わせ、358万枚（11月16日現在）出荷しておりRPGや'97年の枠を越えて、PSソフト販売数のブッちぎりTOPに立っている。ではRPGの2位は？ と考えると、やはりスクウェアの『ファイナルファンタジータクティクス』(119万本)。この勢いは来年も続きそうだね！





▲「ブレスオブファイアIII」（カプコン）も今年ヒットしたタイトルの1つだね。



◀▲「FFT」や「サガF」など、スクウェアのヒットが目立った。

タイトルの増加とthe Bestの存在

今年のRPGタイトルは、予定通り発売すれば53本になる。ちなみに'96年は14本。わずか1年で約4倍の増加は、ユーザーにはうれしいかぎりだが、一方でプレイできないソフトが増えるのも事実。そこで注目したいのがthe Bestの存在だ。多くの作品にふれるためにも、¥2800という低価格は大変ありがたいところ。しかし今年the Bestで発売されたRPGはわずか4本。色々と制約があるのかもしれないが、もう少し発売して欲しいものだ。

◀11月にベストで出た「ワイルドアームズ」。多くのRPGをベストにして欲しいね。

©1998 TGL ©1997 イースリースタッフ ©1997 IDEA FACTORY,INC. ©1997 ティー・イー・エヌ研究所/ホリ・クリエイティブ/フィルインカフェ ©1997 スクウェア © CAPCOM CO.,LTD ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Yukito Ayatsuji/ASK KODANSHA/TBS/Kadokawashoten/RED/Chime ©1997 KOEI CO.,LTD ©1997 KSS ©1997 NIHON SYSTEM ©1994、1996 MICRO CABIN CORP. ©BREAK

NightmareProject〈YAKATA〉

かつてない悪夢が現実のものとなる

作家・綾辻行人の人気ミステリー小説「館」シリーズがＲＰＧになって登場。小説の持ち味を生かしつつ、ゲームならではのトリックが展開していくぞ。

背筋に寒さを感じたい人に、オススメ！

発売日	未定	価格	未定
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	アスク講談社		

アンシャントロマン ～Power of Dark Side～

最新技術で作る「RPGの王道」

中世の騎士道という、ファンタジーの世界観に忠実でありながら、CGやポリゴンなど、最新の技術で作りこまれたこだわりの意欲作だ！

RPGの世界にどっぷりつかりたい人にオススメ！

発売日	2月(予)	価格	¥6,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	日本システム		

維新の嵐

新時代を築く、幕末RPGが登場！

歴史上の英傑となり、日本の思想統一に挑戦するという、一風変わったＳ・ＲＰＧだ。実在の人物を説得し、激動の世を思想で治めるのだ！

日本の歴史を肌で感じたい人にオススメ！

発売日	12月11日	価格	¥6,800
ジャンル	Ｓ・ＲＰＧ	対応周辺機器	MC（２ブロック）
メーカー	光栄		

英雄志願 －GAL ACT HEROISM－

「英雄」を夢見る女の子たち

冒険者養成学校での半年間を経験し、立派な英雄になろう！　成長の仕方でエンディングは変化するぞ。３人の主人公以外にも女の子が盛りだくさん。

RPGも育成もギャルも大好きな人にオススメ！

発売日	春予定	価格	¥6,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	マイクロキャビン		

竜機伝承 DRAGOON

かわいいキャラが魅力のRPGだ！

記憶を失った少女ミュウと、主人公セディの成長を描いたファンタジーＲＰＧ。イベントでは全画面ＣＧを使用。キャラクターの魅力がいっぱいだぞ！

ゲームは物語とキャラだよねって思う人にオススメ！

発売日	12月18日	価格	¥5,800
ジャンル	Ｓ・ＲＰＧ	対応周辺機器	MC（３ブロック）
メーカー	KSS		

ウィザードリィ リルガミン サーガ

元祖RPG！　装いも新たに登場！

「ウィザードリィ」シリーズの初期の３部作が、リニューアルされて登場するぞ。行く手をはばむモンスターやワナを乗り越え、迷宮を踏破するのだ！

探索や謎解き、迷宮やワナが好きな人にオススメ！

発売日	2月26日(予)	価格	¥5,800(予)
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（3ブロック）
メーカー	ローカス/サーテックソフトウエア		

PlayStation RPG新作ラインナップ

紹介したいソフトはたくさんあるのに、もはやページ（と体力）が限界です。次号もよろしくね！

●1997年発売のソフト

11月27日	アサンシア～魔杖の呪縛～	エクシングエンタテイメント ¥5800/S・RPG
11月27日	クライムクラッカーズ２	SCEI ¥5800/RPG
11月27日	ファーランドストーリー　四つの封印	テイジイエル ¥6800/S・RPG
秋	狙われた街（仮）	ケーエージェイ 未定/RPG
12月11日	維新の嵐	光栄 ¥6800/S・RPG
12月18日	ロックマンDASH～鋼の冒険心～	カプコン ¥5800/A・RPG
12月18日	竜機伝承～DRAGOON～	ケイエスエス ¥5800/S・RPG
12月18日	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア ¥5800/S・RPG
12月18日	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編	SCEI ¥5800/RPG
12月23日	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア ¥6800/RPG
12月23日	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ ¥5800/RPG
12月予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ ¥6800/RPG

●冬予定のソフト

冬	火星物語	アスキー 未定/RPG
冬	G.O.D pure	イマジニア ¥5800/RPG
冬	パラサイト・イヴ	スクウェア 未定/RPG
冬	Blaze & Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト ¥5800予定/A・RPG
冬	フォックスジャンクション	トリップス 未定/RPG
冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800/RPG

●1998年発売のソフト

1月29日	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー ¥5800/RPG
1月29日	ゼノギアス	スクウェア ¥6800/RPG
2月26日	ウィザードリィ リルガミン サーガ	ローカス ¥5800/RPG
2月下旬	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	BPS ¥5800/RPG
2月予定	The Legend Of Heroes Ⅲ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF ¥5800/RPG
2月	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ ¥5800予定/S・RPG
2月	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	翔泳社 未定/S・RPG
3月下旬	スターオーシャン The Second Story	エニックス 未定/RPG
3月	REBUS	アトラス 未定/RPG
3月	天使同盟（仮）	テイジイエル ¥5800/S・RPG
4月予定	The Legend Of Heroes 英雄伝説１＆２ドラゴンスレイヤー	GMF ¥5800予定/RPG
6月予定	The Legend Of HeroesⅣ英雄伝説４紅い雫	GMF ¥5800予定/RPG
春	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム ¥6800予定/RPG
春	英雄志願 -GAL ACT HEROISM-	マイクロキャビン ¥6800/RPG
春	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント 未定/S・RPG
春	銃夢～火星の記憶	バンプレスト 未定/A・RPG
春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト ¥5800/RPG
春	BRAVE PROVE－ブレイヴ・プローヴ－	データウエスト ¥6800予定/A・RPG
98年	深海伝説マーメノイド	エクシングエンタテイメント 未定/RPG
98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア ¥5800予定/RPG

●発売日未定のソフト

未定	オーガリアン～亜人伝～（仮）	[illegible] 未定/RPG
未定	Nightmare Project〈YAKATA〉	アスク講談社 未定/RPG
未定	森の王国（仮）	アスミック 未定/S・RPG
未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス 未定/RPG
未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン 未定/RPG
未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ 未定/RPG
未定	ツインビーRPG	コナミ 未定/RPG
未定	true/real/fantasy（仮）	ドリームキューブ ¥5800/RPG
未定	バウンティソード・セカンド（仮）	パイオニアLDC 未定/S・RPG
未定	リアルロボット戦線	バンプレスト ¥6800予定/S・RPG

次号もさらにパワーアップして、最強最速のRPG情報をお届けしますっ！

Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds,Legacy of Llylgamyn, copyright © 1981-1998 by Sir-tech Software, Inc. and Andrew Greenberg, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials copyright© 1981-1998 by Sir-tech Software,Inc. All right reserved. WIZARDRY is a registered tradmark of Sir-tech Software, Inc. all rights reserved. Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software,Inc.

PlayStation
わたし、セリア。クライムクラッカーズ、NEWグッピーチームのキャプテン。よろしくね。ところで、えんくらー。宇宙の「キキッ」じゃなくて「危険」。ボケてる場合じゃないの。実は宇宙海賊たちが暴れだしたのよ。すっごくリアルな3Dダンジョン内はトラップや謎解きもわんさかあって、前回よりもキビシー戦いをカクゴしなきゃね。さあ、えんくらー、ゴキゲンなバトルしにいくわよ。
"明るくバトる" 3DアクションRPG
クライムクラッカーズ2
好評発売中！
標準価格 ¥5,800（税抜） SCPS-10037
CRIME CRACKERS 2

宇宙のキキッ!?

ウキッ!

★スペシャル特典!

「クライムクラッカーズ2」を購入すると、店頭にて先着で"クラクラ2トレーディングカードセット"がもらえます。特典は無くなり次第、終了いたします。

●クライムクラッカーズ2　ラジオドラマ　ON AIR中!

TBSラジオ「M's GARDEN」(毎週火曜日24:30~25:00)にて
豪華声優陣によるクラクラストーリーが楽しめる、ラジオドラマ大好評ON AIR中!

●クライムクラッカーズ2 CDシングル　オープニングテーマ[LADY FIRST]

歌:岩男潤子　野上ゆかな　宮村優子　11月21日発売　¥1,000(税込価格)発売元:エアーズ　AYDM-144

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする.
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです.

イラスト by ここまひ(赤い靴CLUB)

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。　©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

●商品についてのお問い合わせ先　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation
オスマン
ガンコン。

お店でガンガン、ガンコンを撃てるぞ。
11/29～12/14「幻世虚構・精霊機導弾」体験シューティング開催!
北海道 メディアシティーBOM札幌/川沿店／DEPOツクモ2番街店／そうご電器YES札幌ゲームスクエア／そうご電器YES手稲ゲームスクエア／ゲームステーションDoing東苗穂店／トイスターサンピアザ店／ゲームステーションDoing平岸店／ゲームステーションTime／ゲームステーションDoing元町店／宝島王国帯広店／ドキドキ冒険島 釧路芦野店 青森県 五所川原市模型倶楽部 岩手県 ビーランド山田店／ビーランド釜石店 宮城県 シータショップ仙台店／庄子デンキ三越館 中山店／シーガル泉バイパス店／ソフマップGIGA STORE仙台店 福島県 シーガル郡山店／相馬市モリタミュージック 茨城県 ファミコンハウス守谷店／ドキドキ冒険島・波崎店／カメレオンクラブ・水戸千波店／イトーヨーカ堂・新土浦店 群馬県 桐生市ファミコンショップ宝島 埼玉県 ソフマップGIGA STORE大宮店／TVパニック所沢店／スーパードキドキ武蔵浦和店／ファミコンショップ桃太郎 北坂戸店／ファミコンショップ桃太郎 新所沢店／エフリディ上尾店／メディアシティーBOM深谷店／ファミコンショップ桃太郎 本川越店／ファミコンショップ桃太郎草加店／ファミコンショップ桃太郎 ふじみ野店／ドキドキ冒険島 ゆうあいらんど本庄店／スーパードキドキ北与野店／おぢいさんの店マイン店／おぢいさんの店 東口店／かねこや蕨目店／川口市アンドウトーイ 千葉県 (株)ギンセイ 千葉ニュータウン／カメレオンクラブ 稲津店／ディスクユニオン/PIW千葉店／カメレオンクラブ 東寺山店／ディスクユニオン/PIW柏店／メディアバレー千葉店／野田ホビーノア店／松戸市Game壱番館／Game壱番館六高台店／船橋市わくわくランド 東京都 カメレオンクラブ 綾瀬店／ディスクユニオン/PIW国立店／タワーレコード渋谷店／カメレオンクラブ 千歳烏山店／カメレオンクラブ 用賀店／トップボーイ聖蹟桜ヶ丘店／カメレオンクラブ洗足池店／山野楽器ビューターラビット／メディアシティーBOM町田/旭町店／山野楽器調布パルコ／トップボーイTSUTAYA東村山店／カメレオンクラブ 武蔵小山店／山野楽器 府中フォーリス／ディスクユニオン/PIW吉祥寺店／新星堂吉祥寺HYPER POP／アイ信マルチメディア館 池袋店／おもちゃのきりん／コユキヤ玩具店／メディアバレー町田店／ファミコンプラザチャンプ誠商会／キムラヤ・町田PART2／ムラウチAVC館／マジカルガーデン大山店／マジカルガーデン武蔵村山店／ゲームズマーヤ／ソフマップ新宿1号店／ツクモソフト8号店／ヤマギワソフト館／メッセサンオー／石丸電気ゲームワン／トミヒサムセン／ラオックス ザ・コンピュータゲーム館／ソフマップ東京本店／ソフマップ東京13号店／TVパニックギンセイ金町店／TVパニック昭島店／TVパニック蒲田店／マルチメディアコンビニエンス・ブルート高島平店／ワイルドフラワ武蔵境店／TVパニック赤羽店 神奈川県 ヤマギワ横浜店／オフタイム荻野店／シータショップ希望ヶ丘店／シータショップ戸塚店／ヒルフェロー海老名店／セキド 相模原本店／小田原JACK&BETTY／ムーヴィセンター北加瀬店／カメレオンクラブPATあやせ店／テレビっ子 あざみ野店／BIG港北NT店／トライスリー横浜ビブレ店／メディアベイ鶴ヶ峰店／トップボーイ大船店／(株)ドゥー茅ケ崎店／ディスクユニオン/PIW本厚木店／秦野市COM BOX／ツタヤ東海大学前店／(株)ドゥーComDock溝の口店／相模原市おいでデンキソフトハウスCome On!!／(株)ドゥー相模原店／ツタヤ大井町店／(株)ドゥー城山店／アイワールド相模原店 新潟県 COMG!小針店／スーパーマルチメディアセンターPic／メディアパワーPic／マジカルガーデン新潟東店／COMG!新発田店／カメレオンクラブ 柏崎店／白根市・大野屋商店 石川県 ソフトランド・アピタ松任店／宝島王国金沢本店／キノミ・パトリア店 福井県 宝島王国二宮店 山梨県 オフタイム国母店／カメレオンクラブ 甲府店／おもちゃのイチノセ 長野県 上田市 ブックハウス トム／岡谷市笠原書店／メディアポートニシザワ野沢店 岐阜県 可児市マジカルガーデン可児店／GAME SEVEN岩田店／ブルート岐南店／ブルート各務原店／おもちゃ人形のひだや／ヤナゲン大垣本店 静岡県 マジカルガーデン清水店／ファミース篠原店／御殿場B.V.C.アサヒ堂／ブルート静岡南口店／すみやMEDIA MAX三島店／すみや静岡本店ソフト館／ドリーム 愛知県 マジカルガーデン甚目寺店／マジカルガーデン津店／マジカルガーデン中村店／マジカルガーデン守山店／MAG MART勝川店／ファミーズ 共和店／ファミーズ 富木島店／ファミーズ 半田インター店／MAG MART中村本店／MAG MART岩塚店／MAG MART一社店／MAG MART本郷店／MAG MART原店／MAG MART瑞穂店／MAG MART小幡店／MAG MART名東高針店／MAG MART池下店／MAG MART杁中店／MAG MART平安通店／MAG MART当知店／MAG MART甚目寺店／メディアシティーBOM豊橋・牧野店／ヤマト楽器店精文館ビル店／メディアベイ 永覚店／サウンドベイ 植田店／名古屋市グルーヴ!／ドキドキ冒険島・名古屋守山店／センキ玩具 尾西店／ハッピーストーク豊橋店／端商店スーパーランド／遊ランドみゆき／ポニーランド中村店／おもちゃのキンダーランド／ホビーショップつぼい／イトーヨーカ堂 鳴海店 三重県 マジカルガーデン生桑店／TVパニックF1マート七和店／メディアベイ朝日店／ギガメディア松阪店 滋賀県 中川無線WG栗東店／ヴィステーション堅田店／八日市ブックボックス 京都府 ブルート京都千本店／ギース西院本店／中川無線 京都店／TVパニック長岡天神店JEUGIAバセオ祇園店／キタムラ福知山店／遊歩堂 大阪府 スタンバイ守口店／モンキーランド京橋店／上新電機 阪急三番街店／スタンバイVer.2／上新電機ディスクピア日本橋店／ヤマギワソフト 大阪／TVパニック茨木店／(株)ミノスケ岸和田店／TVパニック高槻店／(株)ミノスケ 鳳店／(株)ミノスケ新金岡店／(株)ミノスケ泉が丘店／ワンダーパニック山田東店／(株)ミノスケ和泉府中店／ニノミヤHOBIX店／ニノミヤ電脳ザウルスなんば店／TVパニックあべの店／ソフマップ大阪3号店／ソフマップ大阪4号店／ソフマップ大阪7号店／ワンダーパニック池田店／Dr.ムー東大阪店／ブルート近鉄八尾店／(株)ミノスケ八尾店／ワンダーパニック豊中店／ソフトハウスアルゴくずは店／(株)ミノスケ枚方店／シータショップ吹田店／カメレオンクラブ堺陵南店／メークフレンド・ナインモール店／ニシノヒノキオ／メークフレンド・ホワイティウメダ店 兵庫県 上新電機 甲子園店／ブルート東加古川店／ソフマップ大阪 神戸店／TVパニック三宮店／M's クラブ／カメレオンクラブ舞子店 奈良県 上新電機郡山インター店／ワンダーパニックたわらもと店 和歌山県 (株)ミノスケ本店／田辺市キャッツアイ 鳥取県 ブックセンターコスモ岩吉店／ミューズインコスモ吉方店 岡山県 ミューズインコスモ津山店 広島県 ソフマップGIGA STORE広島店／ハイパーブルート五日市店／ブルート三次店／ブルート神辺店／ブルート西条中央店／ブルート福山蔵王店／フタバ図書MEGA店 山口県 カメレオンクラブ 下松店／山陽トーイ／ブルート下松店／ブルート新南岩国店 徳島県 シータショップ徳島店 香川県 ヴィステーション屋島店／讃岐商事ユイ丸亀本店 愛媛県 ブルート大洲店／宇和島市ソフトワールドグランド／カメレオンクラブ枝松店 高知県 ブルート中久万店／アダチトーイおもちゃやケンちゃん 福岡県 ファミコンクラブBee-1合川店／ファミコンクラブBee-1小郡店／ファミコンクラブBee-1二日市店／ヴィステーション中間店／ハイパーブルート福岡空港前店／ブルート粕松原店／スタジアム箱崎九大前店／スタジアムエレテ博多店／ぴーこっく 久留米本店／ダイエーキャナルシティ店 佐賀県 ファミコンクラブBee-1鳥栖店 長崎県 長崎市スペースエム ステラ店 熊本県 ハイパーブルート熊本菊陽店／ブルート上熊本店／ヴィステーション八代松江店 宮崎県 トライスリー宮崎ボンベルタ店／西村ガーディニア 鹿児島県 ブックスミスミ与次郎ケ浜店／鹿屋市ソフトスタジアムYOU／ファミザラス国分店／おもっちゃマン鹿屋店
抽選で300名様に
りんたろうサイン入り
特製テレフォンカード
プレゼント。
(詳しくは店頭で)
幻世虚構 精霊機導弾
ELEMENTAL GEARBOLT
「精霊チャンピオンシップ」開催決定! 詳しくは商品同梱のリーフレットをご覧ください。
全身ガンコンになる シューティングゲーム。
幻世虚構 精霊機導弾™
ELEMENTAL GEARBOLT
あなたもガンコンになって、精霊称号の頂点、精霊神をめざそう。
1997.12.11 ON SALE
標準価格5,800円
対応 Guncon
対応
HYPER BLASTER
(株)ナムコの商標です。
(SCPH-1160)が必要となります。
© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY

THE TERRIBLY SICKEST COASTER IN THE WORLD.

MAD PANIC COASTER

GO STRAIGHT TO HELL

SHOCK ! SMASH ! SCREAM !

HARD CORE NON STOP ACTION GAME FOR CHICKEN BOYS AND CLUELESS GIRLS!

NOW ON SALE ¥4,800

NON STOP ACTION GAME FOR PlayStation.

マッドパニックコースター絶賛発売中!

走る！撃つ！飛ぶ！落ちる！君の部屋に、絶叫マシーンがやってくる！

スーパースピードのコースターに乗せられ、モンスターたちが待ち受けるマッドなコースの上を見事走り抜けることができるか！ゲーム史上類をみないスピード感、ユニークなキャラクターたち、ごきげんなサウンド、そして、そう快感がテンコもりのユニークなノンストップアクションゲームだぁ！さあなにはともあれ、トライ&ライド！ハマること保証付だぜ！標準価格4,800円(税抜)。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ©1997 HAKUHODO Inc.

03 3233 0161

バトルアスリーテス
大運動会
【オルタナティヴ】

時・一九九八年一月十五日(木)

種目・プレイステーション　競技・育成シミュレーション

参加費・五八〇〇円(税抜)

諸注意

●プレイする時は健康のため、一時間ごとに十五分の休憩を取ってください。
●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。
●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。
●ごくまれに強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の相談を受けてください。
※ゲーム内での苛酷な訓練は、直接プレイヤーの身体に影響をおよぼすことはありません。

予約特典・おまけCD付き(参加者全員)

主催・インクリメントP株式会社
協賛・AIC スピリッツ

PlayStation™

ヤル気と煩悩あふれるプレイヤー募集中!

C 1996,1998 AIC/iPC

このゲームにはかわいい女の子やドキドキする物語が含まれています。iPC
[年齢制限なし]

電撃PlayStation G

熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁

撮影だけでは終わらない 彼女たちとの恋愛物語

フォトジェニック

待ちに待った発売日が決定し、期待がますます膨らむPS版『フォトジェニック』。今回は、ゲームの華とも言えるイベントの数々を大特集！　被写体となる3人の美少女たちを、さまざまなシチュエーションで撮影できる日までもうすぐ。今からワクワクしちゃうよね。また、撮影だけでなく、女の子たちとの交流を深めれば、2人の仲が恋に発展することもあるぞ。この新感覚の恋愛ゲームがプレイできるまで、あと少しの辛抱だ。

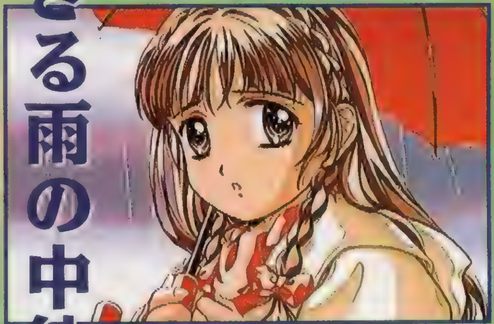
フォトジェニック

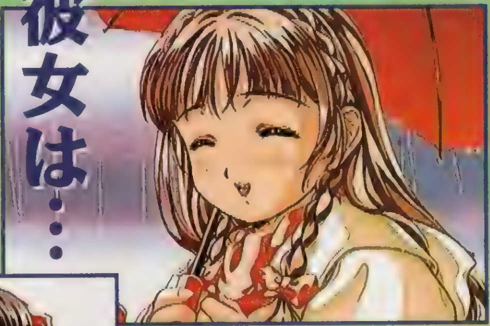
12 18（予）	▶¥5,800（限定版¥6,800）　▶サンソフト
恋愛フォトSLG	▶MC（3ブロック）

新着イベント一挙公開

順調に開発も進み、ついにＰＳ版『フォトジェニック』が完成直前!! 首を長くして待っていたファンのみんなも、これで、ひと安心ってところかな。さてここでは、デキたてホヤホヤのイベントの中から、ちょっぴりドキッとするシーンと、ＰＳ版オリジナルイベントをピックアップして紹介するぞ。魅力的でかわいらしい彼女たちのさまざまな表情と、注目のアッツアツのキスシーンを先取りして公開しちゃうぞ。彼女たちは単なる被写体としてだけでなく、撮影や会話を通してコミュニケーションを重ねることで、主人公に対する恋愛感情も芽生える。コンテストに優勝するためのステキな写真を撮るのも大切な目的だけど、女の子との恋愛を楽しむことも、このゲームの見どころなのだ。このときめくような恋愛ドラマをしっかり心のレンズで撮って、思い出のアルバムに残そう！

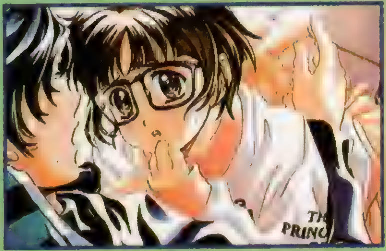
降りしきる雨の中彼女は…





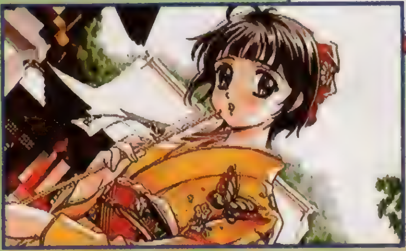
▲友だちの天野理路にだまされて、来るはずのない主人公を雨の中待っている桜井愛美。それを知った主人公は、慌てて彼女のもとへ向かう。すると彼女はニッコリ微笑んで……。

◀プールへやってきて、思わぬハプニングが発生!! プールでおぼれた主人公を、一緒に来た織原いずみが人工呼吸で助けてくれるぞ。



▲主人公の家に遊びに来たいずみを、寝ぼけて抱き寄せてしまったところ。この至近距離は、ちょっとキ・ケ・ン♥

▼チラチラと雪が舞う中で、お嬢様の北条綾乃が楽しげにはしゃいでいる。彼女のステキな笑顔に見とれて、思わずファインダーを覗くのを忘れてしまいそうになっちゃうよね。



▲季節イベント。１月１日に休みをとると、お正月に振り袖を着たいずみと、初詣に出かけることができるのだ。

▼ステキなドレスに身を包み、普段とは違う大人っぽさが魅力の綾乃。こんな美女と一緒に記念写真を撮れるなんて、夢みたいだよね。これもＰＳ版用に新たに追加されたイベントの１つ。ＰＳ版は見どころいっぱいなのだ。

▲ＰＳ版オリジナルイベント。ＰＳ版では、ゲーム中に登場するサブキャラクターにもイベントが用意されているのだ。

▼女の子からの告白イベントの後は、ドッキドキのラブシーンが待っているのだ。意中の女の子との、期待どおりのシーンが待っているのか、それとも…。すべては、キミのプレイにかかっているのだ。

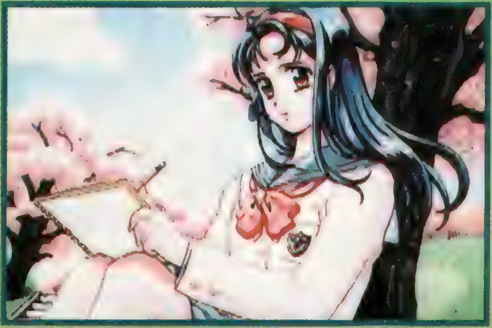
©1997 SUNSOFT ©1997 フィルインカフェ ©1997 ゼロシステム ©すぎやま現象

注目のイベントを月別にピックアップ!!

このゲームは1週間を単位としてゲームが進む。スケジュールを組んで撮影のテクニックを磨いたり、アルバイトをして撮影に必要な資金を稼ぐのだ。また、日曜日と、自分で指定したリラックス日は自由に行動でき、街を移動して女の子を捜し、会話をしたり撮影ができる。イベントは主にこの自由行動の日に起こり、女の子との出会いやスタジオでの撮影、季節限定のイベントなどもあるぞ。ここでは、4月から9月までの見どころになるイベントを中心に紹介していくぞ。

April

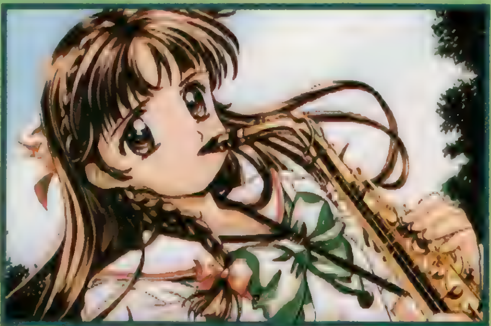
ゲームは、4月からスタートする。この4月は、被写体となる女の子を捜しながら、町中を歩き、情報収集をしたり、デートスポットを研究したりしよう。そのうち、1人目の女の子に出会うことができるはずだ。



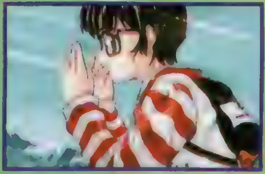
◀満開に咲く桜の木の下で、綾乃がスケッチをしている。彼女との出会いのシーン。

May

若葉が茂る5月。知り合った女の子とは何となくぎこちない日々を過ししているうちに、2人目の女の子との出会いが待っている。だが、内気な主人公は、撮影の許可をとることもできず、もどかしい毎日が続く。今のうちに、行動範囲や所持金のUPにつとめよう!



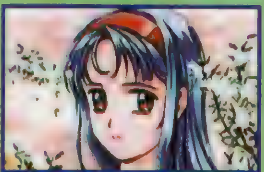
◀愛美が公園で、サックスの練習をしているところを目撃。でもまだヘタなの。



June

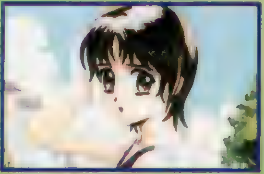
6月はジメジメした梅雨の時期だけど、3人目の女の子にも出会え気分は晴れ。それでもシチュエーション的には、ちょっと地味になってしまう。ここでのポイントは撮影するフィルムのチョイスで、露出度をちゃんと考慮することだ。

◀電車で移動中、車内で居眠りをしているいずみを発見。驚いて起きてしまう。



July

7月といえば、やはり夏、バカンス、そして開放感! のイメージだよね。女の子たちの服装も薄着になり、目のやり場に困ってしまうシーンも数多く登場するのだ。このシャッターチャンスをお見逃しなく!

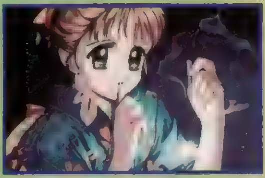


▲黄色い水着がとてもプリティな愛美。波間で無邪気に遊んでいる彼女の姿を見ていると、なんだかワクワクしちゃうよね。

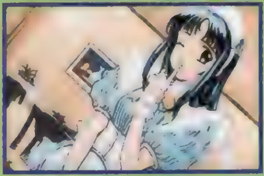
August

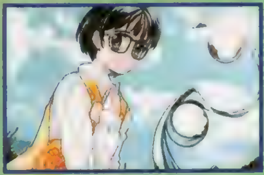
７月に続いて、夏のお楽しみイベントが満載の８月。ちょっと遠出を考えて女の子たちを海へ誘えば、彼女たちの眩しい水着姿を撮影することができるのだ。いつもは引っ込み思案だった女の子も、ビーチで太陽の日差しを浴びているうちに開放的になり、ちょっぴり大胆な行動に……なんてことも期待できちゃうぞ。また撮影だけでなく、女の子たちとの距離を縮めるのにも、この季節は最大のチャンスになるのだ。

▶ポカポカ陽気で気持ちいいのか、木漏れ日の中で綾乃が眠っているところ。



September





華やかな夏の季節が終わると、ロマンチックな雰囲気たっぷりの９月がやってくる。読書の秋、食欲の秋、芸術の秋、そして恋する秋……と、秋という季節にはいろいろな期待が膨らむよね。女の子たちも大人の女性を感じさせるほどグッとエレガントに変身し、被写体としての魅力がグ〜ンと上がってくるのだ。ステキな写真を撮るチャンスだぞ。また、これから10月、11月、そしてドラマチックな展開の予感がする12月と、期限の３月まで、まだまだ数々のイベントがキミを待っている。写真コンテストの結果も気になるが、女の子たちとの恋の行方も気がかり。それはキミの行動しだい!!

▶自然に囲まれたテーマパークでの撮影シーン。ヨーロッパを思い起こさせる風車をバックに、ニッコリほほえむ愛美。シックな黒い帽子が、とってもよく似合っているネ。

フォトジェニック PREMIUM NEWS

ＰＳ版の発売日が12月18日、ＳＳ版の発売日が１月と迫った『フォトジェニック』。両機種とも、限定版（ＰＳ版、ＳＳ版とも¥6,800）が発売されることはもう知っているよね。今回は、気になるその限定版の中身と、発売元のサンソフトが発売を記念して用意している購入特典について紹介しよう。いずれも、キャラクターデザインを担当しているすぎやま現象氏のイラストを使用したプレミアム必至のアイテムだから、くれぐれも、チャンスを逃さないようにチェックをしておこう。

限定版

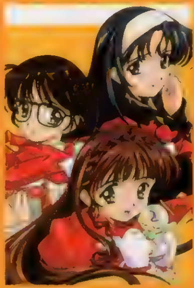
写真はＰＳ版の限定版の内容。'98年１月〜'99年３月までのカレンダーと、愛美、いずみ、綾乃のそれぞれのドラマを収録したＣＤ、ドラマＣＤとポラロイド写真という豪華な内容。ちなみにＳＳ版には、カレンダーとポラロイドの替わりに46ページにも及ぶフォトアルバムが付いている。両方手に入れたいね！

テレフォンカード

こちらは、ソフト購入時（ＰＳ版、ＳＳ版とも）に付いている応募券を貼って送ると抽選でもらえる品。絵柄も右の愛美バージョンの他に、いずみ、綾乃の３キャラぶんある。

クリアファイル

今回の表紙になったイラストをあしらったもの。これは、ソフト購入者と電撃読者だけが入手可能なアイテム。12月26日発売のVol.64で全員プレゼントの告知をするぞ。



ヒロインドリーム2

芸能学校に入学したヒロイン候補生を教育し、芸能界へデビューさせることが目的の育成SLG『ヒロインドリーム』。恋愛要素を排除したストイックなゲーム性と、高いストーリー性で大人気となったこのゲームに、ついに待望の続編『2』が登場！

ヒロインドリーム2

春(予) 育成SLG	▶価格未定 ▶マップジャパン ▶MC(ブロック数未定)

やる気はないが、実力はNo.1！

今度の「静」はかなり手強い!?

「2」の舞台となるのは、前作から3年後の芸能学園。次のヒロインを目指し、5人の候補生が入学するところから物語は始まる。プレイヤーは、候補生の1人である御崎静の担当ディレクターとなり、彼女を育成していくことになるのだ。もちろん、本人と直接会うことができないという、前作でもお馴染み「足長おじさん制度」も健在。歌、演技など各部門の指導者を派遣する形で、間接的に育成することになる。うまく彼女の能力を開花させ、立派なヒロインに育て上げよう！

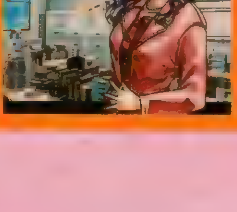
STORY ■ストーリー

6年前 芸能プロダクション「ライジングドリーム」の経営する芸能女学園で、超一流のビッグスターを育てる計画、「ヒロインプロジェクト」が極秘裏に始動していた……。

3年前 最初の「ヒロインプロジェクト」終了。これは、全国からスカウトした5人の候補生を特待生として入学させ、卒業まで各方面のスペシャリストに教育させるという大がかりなものだった。そして5人の中でもっとも優秀な者が1人選出され、その1人を「ライジングドリーム」が総力を挙げてバックアップすることになっていたのだ。6年前、候補生として選ばれた5人は、いずれも優秀な成績でこの年卒業。計画は大成功に終わった。

◀前作は、この最初の計画が描かれていた

そして現在 前回の大成功を受け、第2期プロジェクトチームが発足することになった。しかし、プロジェクトはすでに全国的に知れ渡っており、今回の始動は周知の事実。そのうえ、前回のスタッフたちのスケジュールがつかず、まったく新しい顔ぶれでのスタートという、苦しい展開を強いられることになるのだった……。



▶ディレクターもまったく新しい顔ぶれなのだ

御崎 静（みさき しずか）

学園がもっとも期待している候補生。しかし、そんな期待に反発してか、あまりやる気はない。オールマイティになんでもこなす反面、得意分野がないという欠点を持つ。

◀担当ディレクター▶ ……YOU!!

過去の経歴を抹消されており、正体は謎に包まれている。そのためほかのディレクターからもまったく期待されていない。表向きは、意識調査のために雇われた私立探偵。

ライバルとなる4人の特待生

第2プロジェクトとなる今回は、ライバルとなる候補生のみならず、それぞれの担当ディレクターもまったく新しい顔ぶれとなっている。そんな4人の候補生と、担当ディレクターの面々を紹介していこう。今度のライバルたちは、いったいどのようなドラマを見せてくれるのだろうか！

歌手推薦枠

社（やしろ） 流音（るね）

感受性が強く、感情の起伏が激しいが、怒ることは滅多にない。とにかく音楽が大好きで、いつも作詞のことばかり考えている。性格はややミーハー。

担当ディレクター

鳴谷（おたに） 響（きょう）

プライドは高いが逆境に弱いディレクター。専門は音楽で、普段は音楽教師を務める

映画・演劇推薦枠

九櫛（くぐし） 円（まどか）

プライドが高くわがまま。排他的な性格に見えるが、実は世間知らずなだけ。さらに友だち付き合いもあまりないせいか、他人にきつく当たってしまうことも。

担当ディレクター

天派（てんぱ） 理画（りえ）

クールな完璧主義者で、人の扱いに長ける。専門は映画監督で、普段は歴史の教師

モデル推薦枠

神依（かみより） 雛（ひな）

どこか飄々としているが、人一倍責任感が強く、友人からの信頼も厚い。普段はみんなの相談役として親しまれているが、自分の悩みは決して表に出さない。

担当ディレクター

工藤（くどう） 華星（かせい）

最年長ディレクター。心配性で涙もろい。専門はモデルで、普段は学食のコック。

ダンス推薦枠

美宗（みむね） 舞（まい）

行動的でスポーツ万能。口よりも先に手が出てしまうタイプ。心の中では女の子らしくしたいと思っているが、照れくさくて、どうしてもそうできないでいる。

担当ディレクター

樹律（きりつ） 未遠（みおん）

マイペースでのんびりした性格だが、生徒たちの信頼は厚い。普段は学生寮の寮長。

©MAP JAPAN CO.,LTD.

バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
―覚醒編「ガイナー転生」―

昨今のSLGに見られる「複雑さ」とは一線を画す、シンプルなゲームシステムが特徴の戦術級SLG『バックガイナー』。今回は、入手した最新のロムを元に、もう一度ゲームの流れを徹底チェック! これまでに紹介した情報に加え、ゲームシステムの細部にも鋭く迫る!

バックガイナー～よみがえる勇者たち～
覚醒編「ガイナー転生」

1月(予)	▶¥5,800 ▶ビング
SLG	▶MC(1ブロック)

3つのポイントでゲームの流れをチェック!!

ポイント1 ステージオープニング&エンディングムービー

ステージの最初と最後には、ストーリー上のポイントとなるシーンをアニメーションムービーで見ることができる。その画像の出来は、PSソフトの中でもトップクラスだ!

▲▶このアニメ部分では、各キャラの個性をより強く感じることができる。また、単調になりがちなSLGのプレイにおける、"アクセント"の効果もアリ。

ポイント2 アドベンチャーモード

オープニングムービーのあとには、「アドベンチャーモード」が挿入される（ステージによっては入らない場合も）。これは、主人公たちの拠点である特殊警察機動隊（特機隊）本部を舞台に、仲間たちとの会話イベントが楽しめるというもの。また、慎たちが搭乗するパワードアーマーの装備換装も、ここでおこなうことができる。

▲基本的には特機隊本部が舞台となるが、ステージによっては、ほかの場所が舞台になることも。

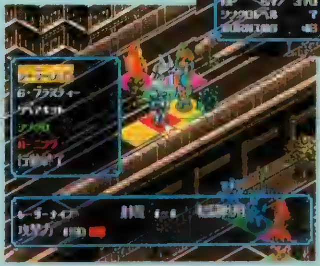
▶戦闘時には見ることができない、隊員たちの素の部分がのぞけるのがうれしいのだ。

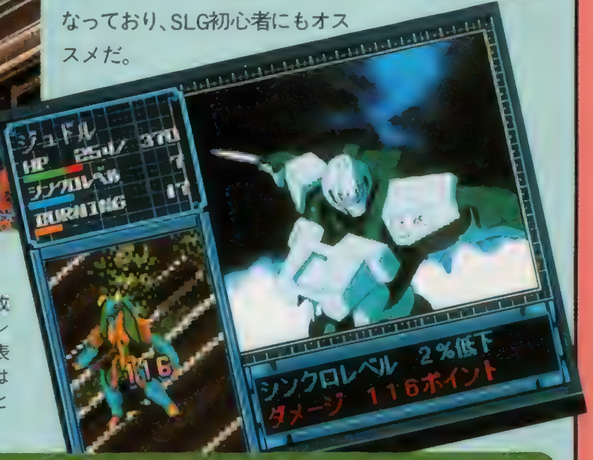
ポイント3 シミュレーションモード

戦闘システムには、ステージクリア方式とターン制というオーソドックスなスタイルを採用。ユニットを操作するときのコマンドも、「移動」「行動」「性能」「待機」の4つと、非常にシンプルでわかりやすい構成になっており、SLG初心者にもオススメだ。

▲まずは「移動」でユニットの移動先を決定。ユニットを動かす順番は自由なので、敵ユニットの状態や、どのキャラで経験値を稼ぐかなどを考慮して決めよう。

▶ダメージ値を確認。なお、ここから移動先選択前まで戻ることもできる。


▼「行動」で武器を決定。広範囲攻撃武器を除き、攻撃は100％命中する。



▶攻撃時には、攻撃アニメーションがウインドウで表示される。内容は使用する武器ごとに違うのだ。

格闘戦用武器

射程が1の武器で、敵ユニットに隣接して使用する。ダメージは小さめだが、弾数制限がないので使いやすい。また、敵のシンクロ率を下げる効果があるので、うまく使えばダメージ以上の効果を期待できる。逆に、格闘戦用武器で攻撃してくる敵には注意が必要だ。

◀格闘戦用武器の中では、桁違いに強力なガイナーのナックル攻撃。さすがに主役なだけはある。

近接戦用武器

移動したあとにも使用できる、近〜中距離射程の武器。「移動距離＋武器の射程」で考えれば攻撃範囲も広く、また、威力もそこそこ高いので、もっとも使いやすい部類に入る。ただし、弾数制限があるので、乱用は避け、効果的なポイントで使用したいところだ。

◀弾数は平均で6発。使い切ることはほとんどないだろうが、弾数だけはきちんと把握しておこう。

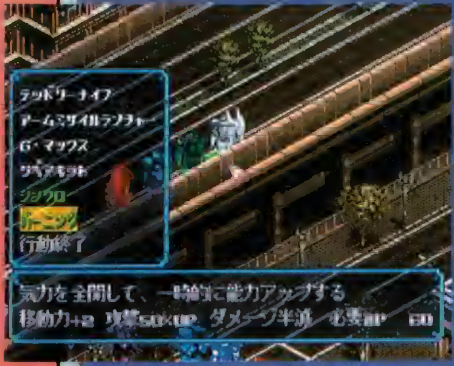
射撃戦用武器

射程がもっとも長く、また、おしなべて威力の高い武器がそろっている。使用するにはユニットが静止状態であることが必要なので、移動すると使えないことが欠点だ。さらに、弾数も非常に少なく使いどきが難しい。また広範囲攻撃用の武器が数多くそろっている。

◀広範囲攻撃用の武器にだけは、命中率が設定されている。攻撃前には命中率をチェックしよう。

バーニングゲージでパワーUP!

バーニングゲージとは、敵から攻撃を受けることで蓄積されていく値のこと。このバーニングポイントを消費することで、「バーニング」や「シンクロ」といった特殊行動が選択可能になる。「バーニング」はユニットの能力や、武器の威力を一時的にアップさせ、「シンクロ」はユニットのシンクロレベルを上昇させる。



◀「バーニング」を使用するには60ポイント、「シンクロ」を使用するには20ポイントのバーニングポイントが必要。

ユニットの性能を左右する シンクロレベル

キャラクターとパワードスーツとの同調率を表す数値（ガイナーの場合は、精神的なバイオリズムを表す）。物理攻撃の攻撃力や命中率、防御力に大きく影響する。この値がレベル10に達することで、機体は100％の力を発揮する。逆に、レベル5以下になると攻撃行動が取れなくなり、レベル3以下になると攻撃行動に加え、移動すら不可能になる。

▶シンクロレベルが5以下になると、特殊行動の「シンクロ」が、バーニングポイント消費0で使用可能に。

©VING ※画面は開発中のものです。

BATTLE ATHLETESS
バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ

TVアニメも大好評放送中の『大運動会』。PS版『オルタナティヴ』の方もほぼ完成を迎え、あとは発売を待つだけとなった。ここで描かれるのは、TVアニメとは違った、もう1つのサクセスストーリー。主演はもちろん神崎あかり。そして、それを作り上げていくのは、プレイヤーであるキミ自身だ。

バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ	
1/15(予)	▶¥5,800 ▶インクリメントP
育成SLG	▶MC(3ブロック)

大学衛星入学までの華麗なる道のり

このゲームでは、厳しいトレーニングシーンやライバルたちと織りなすイベントシーンなど、育成期間中に数々のビジュアルが挿入され、ゲームを華やかに彩ってくれている。今回は、そんなビジュアルシーンにスポットを当て、華麗なるグラフィックの数々を徹底大特集するぞ！

絢爛たるオープニングムービー

完全新作のアニメーションによる『オルタナティヴ』のオープニングシーン。短いながらも躍動感にあふれており、これから始めるゲームへの期待感をよりいっそう盛り上げてくれるハズだ。

燦然たるイベントビジュアル

このゲームの最大の魅力となっているのが育成中に起こるイベントの数々。イベントではフルスクリーンの一枚絵やムービーが挿入され、プレイヤーの目を楽しませてくれるのだ。ここでは、そんな中から、序盤で見られるいくつかのイベントを紹介していくぞ。

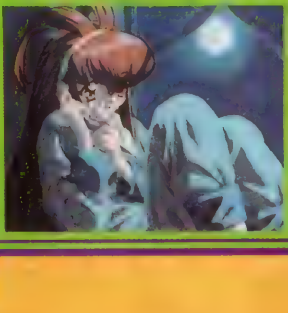
ジェシー登場

最強のライバルとなるジェシーの登場シーンは、アニメーションムービーで描かれる。100メートルを9秒台で走るジェシーに、あかりはただただ憧れるばかり。でも、大学衛星入学のためには、いずれは彼女をも追い抜かなくてはならないぞ。

あかり、怪我をする！

グラウンドでの訓練中に、あかりが負傷した!? そんな知らせを受けて、慌てて様子を見に行ってみると……。なんと転んで膝をすりむいただけ。なんとも人騒がせな一幕でした。

深夜の電話



たまにはあかりの意見も聞いてみようと部屋に電話するも、いつまで経っても話し中。長電話を注意しようと部屋まで行くと、一乃との電話に熱中するあかりの姿を目撃。どうやら、教官であるキミの話題で盛り上がっているようだが……。

壮観なるトレーニングビジュアル

ゲーム序盤から中盤までにおこなえるトレーニングの中から、10種類のビジュアルを紹介。ここに紹介した以外にも数多くのトレーニングが登場する。

◀おこなえるトレーニングは、日にちが進むごとに少しずつ増えていくぞ。

クロール
●水泳競技の基本中の基本!

砂地ランニング
●スタミナがグンとアップ!

ランニング
●マラソン競技の基本!

エアロビクス
●柔軟な体作りに役立てよう!

室内ランニング
●軽～く訓練したいときに!

背泳ぎ
●根性が下がるので注意!

腕立て伏せ
●基礎体力はコレで!

ダンベル
●これで腕力をつけよう!

指立て逆立ち
●根性をつけたいならコレ!

タイヤ
●脚力強化には効果的!

母の日記

データの整理中、思いがけず映し出された映像。そこには、母親の画像を前に、感傷にふけるあかりの姿が……。普段は明るく振る舞うあかりだけど、このときばかりは沈痛な顔つき。

一乃とケンカ

仲の良い一乃と、つまらない理由で言い争いをするあかり。このイベントでは、一乃に味方するか、あかりに味方するかを選択できる。ここであかりに味方すると、彼女の好感度がグーンとアップするぞ。

一乃と就寝

一乃の部屋で眠るあかりと一乃を目撃。あかりの寝相の悪さもさることながら、寝言で会話する2人の仲の良さに注目だ。

一乃と海で語らう

あかりが何者かと深夜のデート!? しかしよく見てみれば、相手は一乃。2人で将来の夢を語り合うも、「これで相手が男なら……」と本音もチラリ。

ゲーム序盤のストーリーと、新たな敵組織を公開!!

メルティランサー Re-inforce

多発する謎の誘拐事件…EMPを襲う巨大な陰謀の幕が開く…!!

発売日も1週間後に迫り、ファンの期待もますますヒートアップ！　今回は、新たに公開された敵組織と序盤のストーリーを大紹介!!

メルティランサー Re-inforce	
12/4 育成SLG	▶¥6,800 ▶イマディオ
	▶MC(1ブロック) ▶CD2枚組

FIRST MISSION

EMPで密かに進行する、謎の連続誘拐事件。証拠を残さない巧妙なこの事件の裏には、一体何が隠されているのか……。事件を解明し、これ以上の被害の発生を食い止めるのだ!!

謎の連続誘拐事件発生!!

ほとんど人の目に触れないため表沙汰にはならないものの、EMP(ノーエマンパトロポリス)ではある頃から連続誘拐事件が起こっていた。ただ、この事件には奇妙な共通点が目立つ。身代金の要求などが一切無く、しかも数日すると何事もなかったかのように誘拐された人間が帰ってくるというのだ。さらに、その被害者は、誘拐されていた間の記憶を失ってるとのこと。事態を重く見たGPO（銀河警察機構）は、夏の間、パトロールの強化を図る。

▲ランディの働きによりほかのランサーに休暇が出るということに……。

◀謎の連続誘拐事件に対応するため、緊急会議が行われる。

これに対し、GPOランサーたちは…!?

一向に進展しない捜査に業を煮やし、おとり捜査を実行に移すランサーたち。しかしその作戦も、EMP警察に新設された維新組（地球人が銀河反革命事件に脅威を感じて結成した部隊であり、GPOに対抗意識を持っている）の手によって邪魔をされ、作戦は失敗してしまう。維新組の実力行使的行動に腹を立てつつも、ランサーのメンバーは新たな作戦を実行に移し、ついに誘拐団のアジトを突き止めることに成功する。

◀維新組暴走。とことん邪魔をしたいらしい。

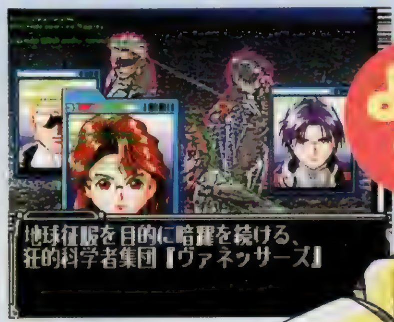
▶アジトで謎の少女パティを保護するが……。

 ©1997 TENKY Co.,Ltd.　©1997 Imagineer Co.,Ltd.

▼ヴァネッサのムービーは必見！　彼女のお茶目な一面が見られるぞ!!

新たなる敵組織登場!!その名は“ヴァネッサーズ”!!

ランサーたちに敵対する、新たな組織が明らかになった！　その名は“ヴァネッサーズ”!!　前作をプレイした人にはもうお馴染みの、ちょっとズレた思想で悪事を重ねる、例の3人組が今回も登場するのだ！



▲いまだに悪事を重ねる3人組。今作ではA級手配犯に格上げ(!?)です。

ヴァネッサ

悪の美学を追い求める天災(!?)科学者

リゲル

心理戦を得意とする作戦参謀

グリアノス

銀河最強を目指し戦う豪快なフェミニスト

謎のマッドサイエンティスト集団“ヴァネッサーズ”とは!?

地球征服をもくろむ、銀河の辺境にあるフォートマキシマ大学の3人組。リーダーのヴァネッサによる独創的な作戦によって、ランサーたちの手をわずらわせている。前作で1度はその野望を砕かれ逮捕されたが、メルビナの油断により逃亡に成功。以後、虎視眈々と再起の時を狙っている。

With Me Everytime…
ずっといっしょ

「高校生なのに女の子と同居!?」ゲームとしてはいままでにない設定で、独自の路線を突っ走る育成SLG『ずっといっしょ』。第2報となる今回は、ゲームに登場する同居人以外の女の子キャラを4人と、気になるゲームシステムを紹介するぞ。やがて来る同居生活への期待に胸を膨らませながら、じっくりたっぷりと楽しんで欲しい！

個性あふれる魅力的な新キャラを大紹介!!

舞・アレクサンダー

日本人と欧米系のハーフで、感情の起伏が激しく、歯に衣着せない姉御肌。伝統的な日本文化が大好きで常に和服を着ているが、どこか勘違いしているふしがある。
身長173cm、体重60kg、B94・W61・H91。17歳。

桑原　いずみ

あまり感情を表さない硬派の不良少女。でも、実は見えないところで動物を助けたり、壊れたものを修理したりしている神出鬼没のヒーロー。
身長167cm、体重51kg、B86・W62・H84。16歳。

同居人以外に彼女たちを狙うことも可能!!

このゲームは育成SLGだけど、もちろん恋愛要素もバッチリ用意されている。そこで気になるのが、その対象となる女の子。設定から、同居している女の子だけが恋愛対象だと思いがちだけど、実はそれ以外のサブキャラと恋を育むことも可能なのだ！　ただし、同居していることがばれたらアウトだから色々と気づかいが必要だ。

ずっといっしょ
With Me Everytime…

2月(予) 恋愛SLG	▶¥5,800(予) ▶東芝EMI ▶MC(2ブロック)

©1998 TOSHIBA EMI

大人の魅力あふれるお姉サマ

南　景子

ざっくばらんな性格で、言動ともに常に大人の余裕を漂わせている女性。何事も冷静にそつなくこなすが、実は下品で酒乱という隠された一面も……。
身長168cm、体重49kg、B84・W56・H80。20歳。

キレるとアブナイ!?優等生

江藤　和代

折り目正しく、規則に厳しい反面、遊び方を知らない自分を嫌っているという少々屈折した性格。怒りっぽく、一度キレると大暴れして手が付けられない。
身長158cm、体重46kg、B81・W56・H80。16歳。

気になるゲームの基本システムを紹介!

このゲームは育成ＳＬＧでありながら、さまざまな新システムで従来のゲームとは一線を画した内容となっている。ここではそんな独特なゲームシステムのうち、特に注目したい２つのポイントをピックアップして紹介するぞ。

◀画面に表示されるフキダシも実に独特

Point1 ゲームは１カ月１話の全12話構成! 各エピソードに設定されたノルマを果たせ!

このゲームでは、毎月の初めに主人公のスケジュールが自動的に決定される。このスケジュールは、デートの誘いを受けたりすることで初めて変更が可能。ただし予定を変更しすぎて、月末の期末試験などといったイベントをクリアするために必要なノルマ（自己パラメータ）が達成できなかった場合、過酷なペナルティが待っているのでスケジュール変更にも注意が必要だ。八方美人にしているとあとで手痛い目にあうぞ。

▲女の子からのデートのお誘い。ＯＫするとスケジュール変更画面へ…。

◀女の子や友だちからのお誘いを受けて初めてスケジュールの変更が可能になる。

Point2 トライエモーションシステムを利用して好感度アップを図ろう!!

このゲームに登場するキャラは、喜怒哀の３つの感情パラメータを持っている。これらはイベント中の会話内容で増減し、１つの感情が一定値に達すると、２人の関係を次の段階に移行させるための好感度レベル変更イベントが発生する。このイベントでの会話のやり取りによって、女の子の好感度が変化するのだ。狙いの女の子の性格をしっかりと把握したうえで、効果的に喜怒哀のパラメータを利用して好感度アップを図ろう！

▶デートでは、女の子の気持ちを大切に考えてあげよう。

▼好感度ダウン。こうならないように注意。

▶デート後レベル変更イベント発生。うかつな発言をすると……。

精霊召喚
プリンセス オブ ダークネス

かわいい精霊たちが大活躍する期待のS・RPG「精霊召喚」。そのキュートなキャラクターたちに、早くも話題集中のこのゲーム。今回は、ストーリー紹介に加え、気になるメインキャラクターたちのキャスティングを発表だ！

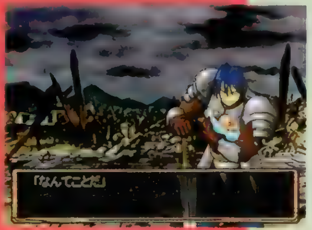
キュートな♥精霊を率いて戦う5人の本格S・RPG最新情報♡

精霊召喚 〜プリンセス・オブ・ダークネス〜	
2月(予) S・RPG	▶¥5,800 ▶翔泳社 ▶MC(ブロック数未定)

『精霊召喚』は、５人の精霊たちを率いながら、闇の軍勢と戦っていくＳ・ＲＰＧだ。このゲームでは、敵味方問わず素早いキャラから行動していくシステムを採用し、本格的な戦術を楽しめるようになっている。……と、こう書くとなんとなく難しそうに思えるけど、システムもアイコン操作主体でシンプルにまとめられ、ＳＬＧ初心者でも安心して楽しめるのだ。しかも登場する精霊はいずれもかわいい女の子ばかり！また、美麗なグラフィックによる各キャラとの会話シーンなど、恋愛ＳＬＧ的な要素も導入されているのも大きな魅力の１つだぞ。

STORY

とある村でひっそりと暮らしていた少年フィットは、15歳の誕生日、自分が光の一族の王子であることを知らされる。そして、魔族にさらわれ、行方のわからない妹がいることを知った彼は、魔族討伐のために旅立つ。しかし魔族討伐には魔法が不可欠だった。幼い頃から魔法を操ってきたフィットだったが、本当にその力を引き出すには、「光」「火」「風」「大地」「水」それぞれの精霊と契約しなくてはならない。また、引き出される魔力は、精霊との信頼関係に左右されるのだ。厳しい戦いの旅の中、５人の精霊と契約を交わしていくフィットは、彼女たちとの信頼関係を築きつつ、妹の行方を追うのだった。



▲争いの中、フィットの妹は魔族にさらわれてしまう

▲契約した精霊たちとの信頼関係は大切にしなければならない。

©1997-1998 Shoeisha Co.,Ltd.

ついにキャスティング発表!!
声優さんのコメントを大紹介!!

ゲームのメインキャラクターとなるのは、主人公、ヒロイン、そして5人の精霊たち。今回は、この7人のキャラクター紹介とともに、CV（キャラボイス）を担当する声優さんを初公開するぞ。また、それぞれの声優さんには担当したキャラクターを演じてみての感想を聞いてみたので、そのコメントも併せて紹介していこう。

主人公・フィット

正義感が強く、明朗な性格をしているが、人との付き合いが苦手。幼い頃から剣術を習ってきており、剣の腕は人並み以上。また、魔法に関する隠れた素質も持っているが、使いこなすにはまだまだ時間がかかりそう。

CV：関　智一さん

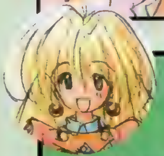
「フィットを演じてみて大変面白かったです。ゲームは、イベント盛りだくさんで、楽しいゲームであると感じました」

ヒロイン・レナ

フィットとは双子の兄妹だが、生後間もなく魔族にさらわれ、体を乗っ取られてしまう。しかし、持ち前の強い精神力で、精神だけは魔族に抵抗し続けていた。本来は、少し気が強いが明るくて活発な性格をしている。

CV：高橋美紀さん

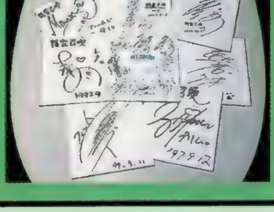
「レナは、ごく普通の優しくかわいい女の子、それでいて王女さまって感じだったので、とても魅力的に思えました♡」



声優さんのサイン入り色紙を抽選で8名の方にプレゼント!!

ハガキにあなたの住所・氏名・そして「精霊召喚」の中で好きなキャラの名前を1人書いて、下の宛て先まで送ってネ

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ
株式会社メディアワークス
「ＤＰＳ精霊プレゼント係」



光の精霊・プリム

温厚で優しいまとめ役。前任の光の精霊が前王と契約していたため、王子であるフィットを小さい頃から見守ってきた。

CV：長沢美樹さん

「プリムはとても女性らしい人ですね。頭が良くて、気が強くて、ちょっぴり早とちりで。かわいいですね〜ほんと♡」

風の精霊・シルク

内向的だが芯は強い。幼い頃から妖精たちと仲がよく、妖精たちとの噂を聞きながら育ったため、人間に不信感を持っている。

CV：永島由子さん

「おとなしく消極的な性格をどう表現しようか悩みました。恋するかわいい面もあって……なんだか羨ましいですネ。」

水の精霊・マーム

お洒落（しゃれ）で丁寧な言葉使いだが、見かけとは裏腹に結構お転婆。精霊の中で唯一回復魔法が使えるという特殊な面を持つ。

CV：南央美さん

「〜ですわ♡」というお嬢様言葉で喋ったのは初めてだったので、とてもうれしく演じさせていただきました♡」

大地の精霊・ガイア

精霊の中で一番年長。冷静で落ち着いた性格をしている。力が強く戦いでは頼りになるが、結構ドジなところもある。

CV：緒方恵美さん

「キャラの絵柄がとてもかわいいです。（ガイアの）不器用なところもかわいくて、とても共感しました」

火の精霊・シュラ

破天荒な性格で、口は荒く手も早いが、気のいいお人好し。マームとはいつもケンカをしているが、実は結構仲がいい。

CV：久川　綾さん

「台本を読んだあとキャラの絵を見せていただいたのですが、イメージよりずっとかわいい♡のでびっくりしました」

※締め切りは12月11日消印有効。当選者発表は発送をもって代えさせていただきます。

寒い冬に心を熱くさせる月イチ『ときめき』コーナー!!

第17回

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

今回の「Nonstop！」は、恒例の声優インタビュー一色でお贈りするぞ。そのゲストは、お待ちかねの上田祐司さん！

ほかにもグッズとCDの定番情報はバッチリとチェックしているから、ページがちょっと減っても大丈夫!!

ひと通りのラストは見ましたよ

——皆さんに聞いているんですが、「ときめきメモリアル」を実際にプレイされたことはありますか？
上田祐司さん（以下上田、敬称略）：ＰＳ版が発売されて少ししてからプレイしました。プレイした感じでは、我々20代後半の人間がちょろっと遊ぶには、すごく面白いゲームだなって思いましたよ。
——ゲームとしてはどんな印象を受けましたか？
上田：よくわからないで進めることしか考えずにプレイしていたので、細かいことは全然気にならなかったですね。とりあえず最後までプレイしてみましたよ。それぞれのキャラクターがどんな風になるのかなって興味がありましたから、一時期は集中してプレイしましたね。
——ちなみに、誰のエンディングを見ましたか？
上田：たぶん、ひと通り見たはずなんですよ。どのプレイも、ものすごくいびつなパラメータで終わってるんですけどね（笑）。
——結局そうなっちゃいますよね。では、この前発売された「虹色の青春」はプレイなさいましたか？
上田：まだプレイしてないです。ゲームはどんな感じなんですか？　アドベンチャー？
——基本的にはアドベンチャーです。そんなに難しくないし、展開が読めるんですけど、演出で感動させてくれるって感じですね。なんか忘れていたものを思い出させてくれますよ。
上田：うーん、なるほどなるほど（笑）。
——そのときのアフレコはどんな感じでしたか？
上田：さすがに１日じゃ録りきれなかったけれども、掛け合いでだいたい録れましたね。
——掛け合いの録りっていうのは、どういう感じでしたか？　わりとCDドラマに近い感じですか？
上田：ほとんどそうですね。ただ、ゲームの入力の関係上、セリフをかぶせられないんですよ。だから演じるときに、会話のやりとりをつなげられないんですよね。でも気持ちは流れで持っていけるから、そんなにやりにくくはなかったですよ。
——「彩のラブソング」の方はどうでしたか？
上田：まだ録ってないですよ。「彩のラブソング」には出演しないんじゃないかな。「上田は出すな」とか言われているんじゃないですか（笑）。
——ええ!?　出演予定キャラのところに「早乙女好雄」って書いてありますけど？
上田：え、そうなんですか!?　……そのうちいろいろ情報が出てくれば真実がわかるでしょう（笑）。
——うーん、本当はどうなんだろう？　気になるところですね。では『ときめきの放課後〜ねっ★クイズしよ♥〜』について聞かせて下さいますか？
上田：そのゲームなのかどうか、タイトルがはっきりしないんですけど、『ときめき』本編のような進行の収録をしましたね。

Nonstop！ ときめきメモリアル　恒例声優インタビュー

上田祐司 インタビュー

今回のゲストは、早乙女好雄役を演じている上田祐司さん。『ときめき』ファミリーの中では、小野坂昌也さんと男子コンビでムードメーカー的な存在だが、普段の上田さんはとってもオシャレ。そしてシャイでちょっと変（笑）。優美ちゃんの兄・好雄よろしく、よしきさんのお株を奪うへんちくりんぶりも披露してくれたぞ。さて、そんな上田さんからどんな話題が飛び出すか、さっそく行ってみよう!!

PHOTO／まきたゆういち

道化ってすべてを見渡せる人間なんです

――CD「月刊ときめきメモリアル」がもうすぐ終わっちゃいますけど、今までを振り返っての感想は？
上田：結局、主人公不在のゲームというか、主人公が特定されないところにおもしろさがあったんですよね。でも、それをドラマのバージョンで小野坂さんが演じたということは、また別の『ときめき』というものを膨らませる意味で、すごく大きな存在だったろうなと思います。
――本当にそうだと思います。でもCDの話を聞くと、プロレスのことばかりが良く出てきますよね。
上田：そうですね。ベーシックな『ときめき』から離れて、あえてそういうことを小野坂さんと2人でやってましたからね(笑)。
――2人といえば、「男子更衣室」ですよね。
上田：どうなんでしょうね？　確かにお客様的には面白いだろうし、嬉しい部分っていうのもあるのかもしれないですけどね。ある意味、ネタとして広がる方向が身内に向いちゃうじゃないですか。ともすると、同人誌レベルになっちゃう危険性がすごく高かったんですよ。KME（コナミミュージックエンタテインメント）のフィックスしている方も、バラエティCDみたいなものを想定してたみたいなんですよ。かといって、それを突き詰めていくと、全然『ときめき』じゃなくなっちゃうし……。
――聞いている人たちからすれば、おそらくテレビのバラエティ番組にあるような「鞄の中身チェック」みたいな感じに受け取っているんじゃないでしょうかねえ。
上田：それを、はたして商品レベルでやって良いかどうかっていうことを、演じている間中ずっと考えてました。最終的にはCDマガジン状態になっていましたからね。でも個人的には、ちょっとドラマのレベルが落ちてきたのが悲しかったですね。毎月リリースするものだから、確かにネタ的にも厳しいとは思うんですけどね。でも、そこが本来の我々の仕事ですから。
――『虹色の青春』のドラマCDも出ましたよね。
上田：そうですね。あれが一番よくわからないですね。せっかく高見公人っていうキャラクターがあるのに、また『虹色の青春』っていうゲームもあるのに、「なんのため？」って疑問に思いますね。
――話は変わって、歌の方はどうですか？
上田：あ、歌はですね……どうでしょう？　けっこうしっかり作っていると思いますよ。歌いやすいように持っていってくれるし。ほかのラインナップもポップス寄りにしてありますからね。
――キャラクターの声で歌わなければいけないから、女性の声優さんたちは苦しんでいたみたいですね。
上田：ああ、そうでしょうね。やっぱりキャラクターの声やイメージで歌うっていうのは、かなりしんどいことだと思いますね。
――では、何年も早乙女好雄を演じてきた中で、なにか苦労したことはありますか？
上田：一番最初のテンションを、後々になってもう1度掘り下げて引っぱり出してくるのが大変ですね。長くキャラクターを演じていると、勝手に自分の中で成長したり、膨らんだりする部分がどうしても出てきてしまうんです。だからある程度CDドラマごとに、これは1年生の段階、これは2年生の段階って分けて考えて、演じていったんですけど。
――ゲームが出てCDドラマが出て、途中にゲームを挟んでまたCD……という感じでしょうから、気持ちの切り替えなどが大変でしょうね。
上田：精神的に辛いですよね。ゲームだとわりと表現しきれない部分とか、伝わらない部分とかがCDドラマになって、やっとキャラクターを生かせるものじゃないですか。段階が明確に踏まれていればやりやすいですけど、行ったり来たりだと……。
――だいぶご苦労されているんですねえ。
上田：そうですね、みんな苦労してます。一番上の人が、役者を使うっていうことがどういうことなのか全然分かってないんでしょう。全然悪く言うつもりはないんですよ(笑)。
――お仕事の違いですからね。それは仕方のない部分なのかもしれませんね。そうそう、好雄の第一印象はどういう感じでした？
上田：ある程度、象徴的な部分を持ったキャラクターで、悪友的な親友っていう印象ですよね。でも、どこまで壊していいものかなっていう感じでした。
――その印象というのは、2年、3年と演じていくうちに変わっていきましたか？
上田：勢いとしては一番最初にゲームを録ったときがイイ感じなのではと思っているんですが、だんだんと演じていくうちにどんどん出涸らしになっていっちゃうんですよね(笑)。結局、どんどんルーチンワークになってしまって、「これから先、何を膨らましていこう。何が欲しいんだろう？　何を出せば良いんだろう？　もう何も出ません」って、そういう感じになっていっちゃいますね。
――CDドラマの伊集院のクリスマスパーティーで、好雄が「シーモンキー！」って喜んでいたあの辺りがすごくイキイキしてた印象を受けました。シーモンキーって、今の若い子はわかりますかね？
上田：どうでしょうね(笑)。ま、そのときはたぶん一番ぶっ壊れて演じていた頃ですね。
――では、総合的に早乙女好雄というキャラクターをどういう風に思ってますか？
上田：うーん、そうですね。まさに、実際にいたらいいなっていうところで出てきたキャラクターという気がしますね。
――けっこう頼りになったりしますよね。情報チェックもしてくれているし。
上田：シェークスピアでもそうなんですけれども、ある1つのストーリーの中で、道化というのが一番すべてを見渡している人間なんですよね。そういうスタンスなのかなって思いつつ……全然違うことをやっていたりするんですけど(笑)。

最近オカルト漫画にハマりつつあるんです

――さて、ラオックスのホームページでずいぶんと過激なことを書かれていますが､反響はどうですか?

上田：ああ、ありがとうございます。反響はないですね(笑)。

――そうなんですか？　けっこう反論とか届いてそうな感じですよね。

上田：たぶん見た段階で引いてるか、ムッとして終わりっていう感じなんじゃないですか？

――あの、ニオイについて書かれたときに、我々も共感したんですよ。取材に行ったときに気になったことがありまして、夏だったから特に……ねぇ(笑)。

上田：ちょっと失敗したなぁって思うのが、シリーズ構成をやっていなかったことなんですよ。だから、毎回話が行ったり来たりして、読みにくいだろうなとは思うんですよね。本当はもっとシニカルなことを……、ムチャクチャ頭の良い幼稚園生が書いているような文章でつづっていこうかなって思ったんですけど、上手いことまとまらなくて(苦笑)。

――それでひらがな?

上田：ええ。ひらがなで書いていこうって思ったのは、文章を全部ひらがなにするとどんどん記号みたいになっていって、どこで区切ったらいいのかわからなくなっておもしろいなっていう発想からなんですよ。それであういう形になったんですけどね。

――なるほど。あのホームページ上では、特定の文字を強調したり大きくしたりしていますが、手書きの原稿にそういう指定をしているんですか?

上田：あれは全部ラオックスさんの方がやってくれているんですよ。ホームページ上では、けっこう段落的にも分かれているじゃないですか。元はすべて羅列して書いているんですよ。どこに句読点が入っているのかわからないような、暗号みたいな文章なんです。だから、本当に頭が下がります。最初に思っていたニュアンスと、ちょっと変わるときもありますけど(笑)。あ、いやいや、申し訳ないです。

――けっこう過激ですよね。もしかしてあの場でストレスを発散されてますか?

上田：いや、あれでもずいぶん和らげているんですよ。あまり細かく1つのことについて述べられないし、やっぱり固有名詞を出すのもちょっと違いますしね。読んだ印象はできるだけ漠然としながら、「これはどういうことなんだろう？　何を言っているんだコイツは？」って、まず考えてもらうことが第一の目的だったんですよ。だからあれを読んだ人が、怒ったら怒ったでそれは当たりなんですよ。本当に辛らつなことを書こうと思えばいくらでもネタがあるんですけど(笑)。でもそれをやっちゃうとあまりにも……というのはありますからねぇ。

――さて話は変わりますが、どんなゲームがお好きなんですか?

上田：「太陽のしっぽ」とか、ああいう無軌道なゲームは結構好きなんですよ。帰ってこれないときもありますけどね(笑)。「厄」も気になるんですよ。

――声を担当されてたんですか?

上田：いや、テイスト的にいいなって。けっこう最近ではオカルト漫画にハマりつつあるんですよ。あの世界って、少女漫画系になっちゃっているんですね。小学校の頃読んでいたのは「おどろおどろしさ全開」みたいなものだったんですけど。ストーリーのつながりもぶっ飛んでましたよね。

――昔はそういうのが一般的でしたからね。

上田：書いてる作家も浮き世離れしていて面白いなって思うんですよね。

――それでは、『ときめき』以外のご活動について教えていただけますか?

上田：ＰＳでは「バックガイナー」と「ゼノギアス」に出演してます。でも、ほとんど喋ってないんです(笑)。あとは「トワイライトシンドローム」。あの仕事はけっこう楽しかったですね。

――それからTVアニメの方は「るろうに剣心」と…。

上田：今は「マスターモスキートン」でホノオ役と「ポケットモンスター」のタケシ役です。

――あとOVAの方とかはどうですか?

上田：これからの発売になるんですけど、「ナスカ」と「教科書にない」っていうタイトルが控えてますね。「ナスカ」の方は、うらなりびょうたんのメガネみたいな、今までになかった役です。

――今までは、骨のあるキャラが多かったですよね。

上田：そうですね、「るろうに剣心」以降そういうのが増えましたね。

――ほかに何かイベントの方は?

上田：「るろうに剣心」の劇場版の舞台挨拶のほうが12月の2、3週目あたりにあると思います。東京以外の大阪、名古屋、福岡、札幌の4カ所に行きます。ちょうど涼風真世さんも藤谷美紀ちゃんも舞台が入ってて来られないと思うんで、冨永みーなさんと楽しいトークが待っているなと。楽しみですね(笑)。

――最後に、ファンの皆さんにメッセージを！

上田：我々のバージョンとしての『ときめき』は、ラジオドラマＣＤと「ときめきの放課後」ぐらいなので、あとは皆さん方で楽しんで下さい(笑)。語り継ぐのはあなたたちです。我々は、もうそろそろお暇させていただこうかなぁ～なんて思っていますので(笑)。

――本当に終わっちゃうみたいじゃないですか(笑)!

■上田祐司〈うえだゆうじ〉プロフィール■

所属：アーツビジョン
出身地：福岡県
誕生日：6月15日
血液型：A型
【おもな出演作品】
●ＴＶアニメ
るろうに剣心　明治剣客浪漫譚：相楽左之助
ポケットモンスター：タケシ、ポッポ
●ＯＶＡ
ふしぎ遊戯：角宿、亢宿、門番
マスターモスキートン：ホノオ
●ゲーム
ときめきメモリアル：早乙女好雄
バックガイナー：水樹慎

※ラオックスホームページURL：http://www.laox.co.jp/

きらめき情報局

GOODS クリスマスシーズン到来！

▶「ホワイトクリスマス」。

▶「マイリトルサンタ」。

←クリスマステレカ

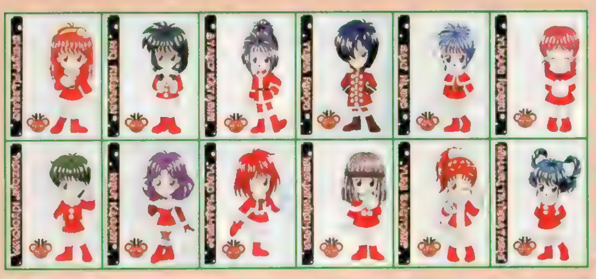
クリスマスカード型台紙に入った50度数のテレホンカード。絵柄は新作イラストを使用した２種類だ。発売中(11月27日)、各¥1,500(税込)。

→レターセット「マイリトルサンタ」

サンタのチビキャラがプリントされたレターセット。Ａ４サイズの便箋12枚、封筒６枚入り。発売中(11月27日)、¥500(税別)。

↓ステッカー「マイリトルサンタ」12枚セット

サンタの衣装を着たクリスマス仕様のチビキャラライラストをあしらった転写ステッカー。サイズはW60mm×H80mmで、12枚セットとなっている。発売中(11月27日)、価格は¥1,200(税別)。



PRIZE プライズもX'mas色

→ときめきクリスマスリース

「ときめき」キャラの立体マスコットが付いたオリジナルクリスマスリース。使用キャラは詩織、虹野、片桐、古式、朝日奈、館林で、全６種類が用意されている。リース直径16.5cm。現在稼働中。

↓ときめきクリスマスプレート

サンタバージョンのチビキャラライラストをデザインしたオリジナルプレート。西暦表示が入っている今年だけのクリスマス記念グッズだ。サイズは直径16cm、全12種類。現在稼働中。

CD 冬のコナミレーベル情報

★もしも私が天使だったら／館林見晴

ついに発売された館林見晴が１stは、文化放送「CLUBときめきメモリアル」の新エンディングテーマ。初回限定版のみ「スペシャル・コレクション・カード」が付属するぞ。

▶発売中(11月21日)／¥1,020／CW:無口な風、ANGEL EYES

★SHOW TIME／金月真美

早くも７枚目になる歌姫マミリンのニューシングル。ディレクＴＶのアニメ「BURN-UP EXCESS」オープニングテーマ。このアニメでマミリンは川崎麻希役を務めているぞ。

▶12月３日発売予定／¥1,020／CW：Melody

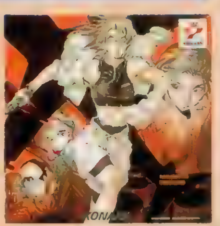
★ときめきメモリアルFANTASTIC クリスマスパーティー

クリスマスソングやクリスマスにちなんだポエムを、『ときめき』12人の女の子が歌い囁く至高のアルバム。キミの最高のイブは「ときめき」とともに！

▲発売中(11月21日)／¥3,059

★ステレオドラマ クリック＆デッド NETWAYスイーパーズmission:04

いよいよ佳境に迫ったサスペンスCDドラマの第４段。今回もスリルとウイットに満ちあふれた独特のサイバーな世界に、ドップリと浸るのはいかが？



▲発売中(11月21日)／¥2,854

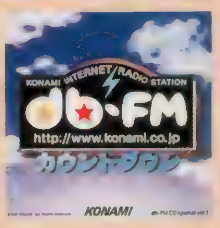
★月刊ときめきメモリアルNo.17

いよいよ佳境に突入した「月メモ」。今回は朝日奈さんと、芹澤勝馬の歌を収録。そしてバスルームトークは「虹色の青春」から秋穂みのりちゃんが登場！

▲12月３日発売予定／¥2,243

★ｄｂ－ＦＭカウントダウン

コナミのインターネットラジオ局ｄｂ－ＦＭのCD化。お馴染みの「長沢ゆりかのハートフルカフェ」や菊池志穂の「カウントダウンｄｂ」などを収録。



▲12月３日発売予定／¥2,243

今後の発売スケジュール（価格はすべて税込）

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション５	12月22日予定／¥3,568
クリック＆デッド NETWAYスイーパーズmission:final	12月22日予定／¥2,854
月刊ときめきメモリアルNo.18	'98年１月１日予定／¥2,243
ときめきメモリアル piano collection２	'98年１月１日予定／¥3,059
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.１(仮)	'98年１月21日予定／¥2,854
館林見晴１stアルバム（タイトル未定）	'98年１月21日予定／¥3,059
Ｋ－ＢＬＡＮＤ(金月印)／金月真美	'98年２月４日予定／¥3,059

※CDはすべてコナミレーベル(キングレコード)、価格はすべて税込です。

PRESENT 恒例のサインプレゼント

今回のインタビューに登場してくれた、上田祐司さんの直筆サイン入り「虹色の青春」画面写真を合計10名にプレゼントするぞ。上田さんのひと言ラクガキ(笑)が付いたレアな代物だ。欲しい人はＰ130のプレゼントページをよく読んで、付属のアンケートハガキで応募してね。

上田祐司さん直筆サイン入り画面写真 各５名

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
飛翔編「うらぎりの戦場」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近日発売予定
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
完結編「そして、明日へ」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近々日発売予定
覚醒編「ガイナー転生」
98年1月下旬発売予定
CD-ROM2枚組　価格5,800円(税抜)　封入特典付き
●音楽CD発売決定　●小説化(前・後編)決定
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL.03-5423-3283
ビングはJAMMAの会員です。ビングはCESAの会員です。
■アニメーター・グラフィックデザイナー・プログラマー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
「はるかぜ戦隊Vフォース」絶賛発売中　CD-ROM3枚組 価格5,800円(税抜)

GAME ゲーム 4コマは エニックス！
やっぱり
爆笑ギャグ123連発！
ドラゴンクエスト 1Pコミック劇場⑨
A5判／定価600円（税込み）
好評発売中！
ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場番外編⑲
－4コマクラブ傑作集－
A5判／定価520円（税込み）
ダークストーカーズ、4コマで戦闘る！
6代目4コマキングの栄冠は誰の手に!?
好評発売中！
好評発売中！
ヴァンパイアセイヴァー 4コママンガ劇場
A5判／定価600円（税込み）
©CAPCOM 1997
魔法陣グルグル⑨
ハーメルンのバイオリン弾き㉒
TWIN SIGNAL⑪
まもって守護月天！④
コミック判／定価410円（税込み）
★ガンガンコミックス★好評発売中！★
株式会社エニックス 出版局
〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■少年ガンガン編集部 03(5352)6430 ■書籍編集部 03(5352)6431
●お求めは、お近くの本屋さんで。 ■Gファンタジー編集部03(5352)6432 ■4コマ編集部 03(5352)6433

PlayStation
ブッタマゲー
オレっ！トンバ
新感覚立体フィールドもイベントの数も超ブッタマゲー！
トンバがジィちゃんのカタミを取り返すため未知の大陸を大冒険。
でも敵キャラはブタでブッタマゲー。
新感覚立体フィールドを駆け抜けろ！
しかも上下左右に視点切り替えできちゃってブッタマゲー。
150以上の様々なイベントを選んで、順番関係なくクリアできる。
決まった道順のないストーリーにブッタマゲー。
©1997 WHOOPEE CAMP Co.,Ltd.
12月11日発売
アクションRPG
プレイステーション対応ソフト
¥5,800

WhoopeeCamp
'97年12月11日、デビュー！
株式会社 ウーピーキャンプ 〒562 大阪府箕面市船場西3丁目10番1号
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

97年12月18日、日本全国に“鉄っちゃん”大増殖?!

電車運転ゲーム

電車でGO!™

プレイステーション版 登場!!

“お家でもプレイしたい”という皆様の声に応えました。

国民的人気となり大ブレイクを巻き起こした“電車でGO!”が、遂にプレイステーション完全移植が決定。このグッドニュースに乗り遅れるな!

●専用コントローラで、重量感のある操作性がお楽しみいただけます。●運行コースは、関東(上級:京浜東北線下り、上級:山手線内回り)、関西(初級:山陰本線上り、上級:東海道本線下り)の4路線。●実際の駅、風景、路線を膨大なデータで完全に再現。鉄道ファンも納得の完成度です。●ゲーム終了時、ワンポイントアドバイスによる学習補助があります。

12月18日 発売予定

プレイステーション用ソフト
メーカー希望小売価格5,800円(税別)

アーケードゲームの操作感を再現!!

専用コントローラ同時発売。

電車でGO!™コントローラ

メーカー希望小売価格5,800円(税別)

株式会社タイトー
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/

® 本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1997 “PlayStationロゴ”マークおよび“PlayStation”は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

TOYOTA
NISSAN
HONDA
mazda
MITSUBISHI
SUBARU

国産メーカー6社16車種参戦!
●TOYOTA:レビン・トレノ(AE86)・スープラ・セリカ
●NISSAN:シルビア・180SX・スカイラインGT-R(BNR32・BCNR33)
●HONDA:CR-X・シビック・NSX
●MAZDA:RX-7(FC3S・FD3S)
●MITSUBISHI:ランサーGSR
●SUBARU:インプレッサWRX

大興奮!実車の超リアルなドライブ感。大迫力!驚異のCG&サウンド。

あの「SIDE BY SIDE」と「SIDE BY SIDE2」が合体してプレイステーションに完全移植!!遂に自慢のドラテクを試すときが来た。

- ■現実のコースをリアルに再現(全13コース)。サーキットコースでは味わえない変化に富んだ走りを楽しめます。
- ■各車のスペック(馬力、トルク、コーナリング性、挙動、操作性)を再現。実車に近いドライブ感が得られます。
- ■ネジコン対応。

12月4日発売

プレイステーション用ソフト
メーカー希望小売価格5,800円(税別)

話題独占 プレイステーションラインナップ 絶賛発売中!!

品切れの時はお店の人に取り寄せてもらいましょう♥

シミュレーション
まじかるデート どきどき告白大作戦
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

パズル
パズルボブル3DX
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

パズル
サイキックフォース パズル大戦
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

シューティング
スペースインベーダー
メーカー希望小売価格 2,800円(税別)

パズルアクション
アルカノイドリターンズ
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

格闘
サイキックフォース
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

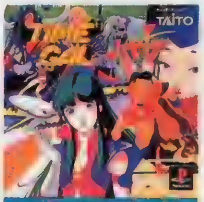
シューティング
レイストーム
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

パズル
THE BEST **パズルボブル2**
メーカー希望小売価格 2,800円(税別)

格闘
ファイターズインパクト
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

スポーツ
スーパーフットボールチャンプ
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

スポーツ
チャンピオンレスラー実況ライブ
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)


アクション
タイムギャル&忍者ハヤテ ©東映ビデオ
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)

ムービーノベル
東京SHADOW
©西谷 史・シップス/メディアワークス
メーカー希望小売価格 8,800円(税別)

ドライブ
レイ・トレーサー
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

大好評につき「RAY・RAYキャンペーン」延長決定!

くわしくは「レイストーム」と「レイ・トレーサー」のパッケージに付いているハガキを御覧下さい。

DigiCube
クリスマスの夜は、
チョコボと不思議なダンジョンで
過ごしませんか。
チョコボからのクリスマスプレゼント
不思議なデータディスク付
SQUARESOFT
NOW PRINTING
チョコボの不思議なダンジョン
12月23日販売開始予定／6,800円
コンビニで好評予約受付中
いま「チョコボの不思議なダンジョン」を予約すると
かわいい「限定チョコボ マスコット人形」を
買ったときにさしあげます。
※景品がなくなり次第、プレゼントは終了させていただきます。
©1997 スクウェア　キャラクターデザインサポート／バンプレスト

フロントミッション オルタナティヴ

12月18日販売開始予定
5,800円

好評予約受付中

心地よい緊張感をもった、新機軸のノンストップシミュレーションRPG。ターン制を廃止し、常にリアルタイムで進行する戦場。迫力ある演出やコントローラによる自由な視点操作が、未体験の快感を創造する。

©1997 スクウェア

フロントミッション オルタナティヴ ガイドブック

12月18日発売予定
本体価格800円(税別)

ゲーム中からキーワードをひろい、登場人物の背景や環境について、読者のイメージをふくらませる手助けをする、一味違ったガイドブック。これさえあれば、よりスムーズにゲームを進められるぞ!

©1997 スクウェア

フロントミッション セカンド 完全攻略本
ROAD to the HONOR
好評発売中
本体価格1,000円(税別)
©1997 スクウェア

※ガイドブックおよび攻略本は、デジキューブのあるコンビニエンスストア、もしくは全国書店でお求め下さい。

デジキューブ 最新ラインアップ

COMING SOON!

プレイステーション

コンビニ専用

スーパーライブスタジアム
5,800円
'98年1月1日販売開始予定

97年度ペナントレース最終データをいち早く採用した、選手育成型野球ゲームの決定盤。選手だけでなく、全12球場すべてがポリゴンで、多彩な視点から迫力あるライブな試合が楽しめる。

©1998 スクウェア

コンビニ専用

加藤一二三 九段
将棋倶楽部
4,800円
好評販売中

速く、強く、機能充実!
現役最多勝者の加藤九段が監修。6万通り以上の定跡をインプットし速い思考を実現した。さらに、加藤九段自身が「次の一手」「詰め将棋」も出題している。

©HECT 1997/©NATSU-SYSTEM 1997

ブラッディロア
5,800円
好評販売中
©1997 HUDSON SOFT
©EIGHTING/RAIZING 1997

アインハンダー
5,800円
好評販売中
©1997 スクウェア

ギャロップレーサー2
5,800円
好評販売中
©TECMO,LTD.1997

ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート
5,800円
好評販売中
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
©タミヤ ミニ四駆は、田宮模型の登録商標です。
©1997 JALECO LTD.ALL RIGHTS RESERVED

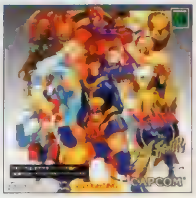
ぷよぷよSUN決定盤
4,800円
好評販売中
©COMPILE 1997

バーガーバーガー
5,800円
好評販売中
©1997 GAPS INC./Rythmics/Ikuo HYAKUTA

セガサターン

デビルサマナーソウルハッカーズ
6,800円
好評販売中
©ATLUS 1997

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2
5,800円
好評販売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996.1997



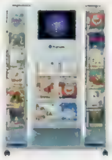
X-MEN VS.STREETFIGHTER
7,800円
好評販売中
(4メガRAM同梱)

X-MEN VS.STREETFIGHTER:MARVEL COMICS.X-MEN,CYCLOPS GAMBIT,JUGGERNAUT MAGNETO ROGUE,SABRETOOTH,STORM,WOLVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS,INC.AND ARE USED WITH PERMISSION.©1997 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC

プレイステーション	フロントミッション セカンド	DX人生ゲームII	ファイナルファンタジー タクティクス	パラッパラッパー
マジカルドロップIII～よくばり特大号!～	バイオ ハザード ディレクターズカット	モンスター ファーム	デジカルリーグ	**セガサターン**
ストリートファイターコレクション	ファイティング イリュージョン～K1リベンジ～	みんなのGOLF	トバル2	全日本プロレス FEATURING VIRTUA
ムーン	ブレス オブ ファイア III	雷弩機兵ガイブレイブ	ファイナルファンタジーIV	デッド オア ライブ
パワーステークス Grade 1	クールボーダーズ2 Killing Session	ストリートファイター EX plus α	ブシドーブレード	桃太郎道中記
パチスロ完全攻略クランキープロ	ロックマンX4	ダービースタリオン	プロロジック麻雀 牌神	LAST GLADIATORS Ver.9.7
ファイナルファンタジー VII インターナショナル	HARD BLOW	サガ フロンティア	新スーパーロボット大戦	mr.BONES

※表示価格はすべて(税別)となります。 ※商品の価格・仕様などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください

"PS" マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGASATURNおよび はは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。



ゲーム買うなら、コンビニだ。

セブンイレブン FamilyMart サークルK サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

最新ゲーム情報へのアクセスは、デジキューブのメディアへ!

チャンネル215	デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集をON AIR!
PetfecTV! デジキューブ FAX BOX	FAX番号:東京(03) 3662-2200/大阪(06) 411-1700・アクセスコード:日本語1#/英語2#(→for English Guideance) チャンネル番号:215# ※通話料金はご利用者の負担となります。 今、FAX BOXにアクセスすると、Pメールが使えるケンウッド社製最新PHSが当たるキャンペーンを実施中。
DigiCube ホームページ	http://www.busters.or.jp/ip/digicube/

送料わずか200円。
お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで

フリーフォン 0070-80-7080

受付時間:平日・土曜13:00～21:00/日曜・祝日10:00～18:00
(携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)

●通信販売の対象商品は、「チョコボの不思議なダンジョン」「フロントミッション オルタナティヴ」「アインハンダー」「ファイナルファンタジーVII インターナショナル」「フロントミッション セカンド」「サガ フロンティア」「ファイナルファンタジータクティクス」コンビニ専用商品「加藤一二三 九段 将棋倶楽部」「マジカルドロップ III ～よくばり特大号!～」「パワーステークス Grade1」「HARD BLOW」「ストリートファイター EX plus α」「mr.BONES」「デジカルリーグ」「トバル2」「ファイナルファンタジーIV」「ブシドーブレード」「プロロジック麻雀牌神」のみとなります。●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始前の新タイトルに関してのお届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。(地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株)城南店気付 大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700(代)

ゲーム雑誌は電撃
電撃SEGA SATURN
セガサターン
特集
電撃大攻略
デビルサマナー ソウルハッカーズ
銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニングエンジェル
X-MEN VS STREET FIGHTER
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
ブルーブレイカー 剣より微笑を
他、計14タイトルを徹底攻略!!
連発特報に注目せよ!
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
グランディア
ソニックR
フレンズ ~青春の輝き~
他にも大作・話題作がめじろ押し!!
これが最後!のスーパーデータ集
スーパーロボット大戦F
電撃セガサターン VOL.11
絶賛発売中 定価550円(税込)
ⓒATLUS 1997 X-MEN TM& ⓒ1997 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED. ⓒCAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC ⓒHUMAN 1997 ⓒHunex 1996 1997 ⓒNEC Home Electronics,Ltd.1996 1997 ⓒ1997 HUDSON SOFT ⓒ1992,1997 RED/イラスト:明貴美加 ⓒelf 1997 ⓒSEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997 ⓒGAME ARTS/ESP キャラクターデザイン/草彅琢仁 世界設定デザイン/小林治 CG/株式会社リンクス ⓒフェアリーテール/NECインターチャネル ⓒSEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ⓒ葦プロ ⓒGAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS ⓒサンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ⓒ創通エージェンシー・サンライズ ⓒダイナミック企画 ⓒ東映 ⓒBANDAI・VICTOR・GAINAX ⓒBANPRESTO 1997
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
▶http://www.mediaworks.co.jp/

©1997 ASCII Corp.　©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

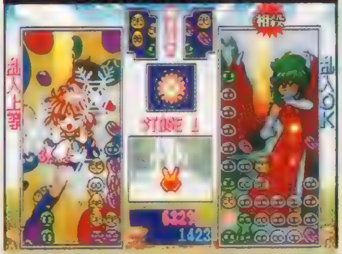
すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー The DEEPER サ・ティーパー

第1部 PART 1

ぷよぷよSUN 決定盤

■コンパイル■PZG
■11月20日■¥4,800



定番落ちものＰＺＧの第３弾。新要素“太陽ぷよ”の採用で、さらにスリリングな対戦が楽しめる。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。どんなジャンルもバリバリこなす。

ミミっちい
自他ともに認める獣耳マニア。本誌では「パワードール2」などを担当。「ですぅ～」が口ぐせ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。「ロックマン」シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
ギャルゲー&対戦ACT好きなライター。「クラクラ2」をプレイ中、3D酔いでクラクラしたらしい。

小岩
最近ハタチになってリミッターが解除され、ニコチンを吸収しまくる若手ライター。格闘ACTなどが得意。

背徳KING
馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKの武闘派ライター。ダジャレのセンスには和田勉もビックリ。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

今、忙しい合間を縫って、会社のコンピュータのネットワークを組み立て直してます。でも、サーバーはゴチャゴチャするは、変なトラブルは起こるはで大騒ぎ。ヘタなゲームよりずっと面白くて時間も使います。でも、ゲームじゃなくて仕事なもんで、動かないとしゃれにならないのが困りもの。

良くも悪くも「ぷよぷよ」シリーズ。ノリもゲーム内容も、前作からほとんど変わっていない（若干の改良はある）が、読み込み時間は少し気になった。難易度は低く感じられたので「通」が難しかったという人にはいいだろう。変わらないと言えば聞こえは悪いが、改悪をするよりよほど好感が持てる。シリーズ３作目（ＰＳでは２作目）なので点数は低めとさせてもらったが、好きな人は買っても絶対に損はない。

70

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

『バーチャファイター』のウルフが実際の全日本プロレスマットでデビューを果たした。正体はバレバレだけど（笑）、かなり似ているんじゃないかな？　彼にはジャイアントスイングはもちろん、カーフブランディング（マードック亡き今、見る機会がないに等しい技）もぜひ決めてもらいたいものです。

新システムは違和感なく溶け込んでいるし、操作感も良好だ。高めの難易度も、調節可能なので問題ないだろう。メインとなるモードには勝負前に音声つきのミニコントが用意されているが、これをＯＦＦにできる点も○。もっとも、それでも画面が切り替わるたびに数秒間待たされるため、ストレスはたまったのだが。新モードの「とことんなぞぷよ」も期待はずれ。私は60問目で挫折したが、単調な作業の繰り返しで…。

75

なんでもゆうこ

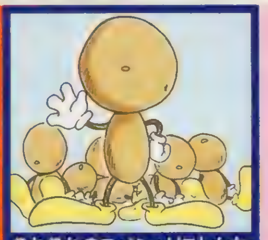
心を持たないおしゃべりムスメ

最近、昼夜が逆転しちゃって、困ってます。眠くなるのは決まってお昼すぎだし、そうなると起きたときにはもう真っ暗。夜遅く出かけるから、近所の人にアヤシゲな商売をしてるんじゃないか、なんて思われてるかも…などと、勝手にビクビクしてます。あぁ～、せめて「あさ天」後には寝たいよ。

新ルールになって、大きな連鎖がますます重要な勝利要素になってますね。落ちモノが苦手な私は、連鎖がうまくいかずに負けまくってしまいました。でも16人まで参加できるトーナメントや、問題に従って延々と消していくモードもあるので、腕を磨くにはもってこいのソフトかも。１人用のストーリーモードで負けると、いちいちストーリー部分まで戻される、細かい読み込みが入って気になる…なんてとこはマイナス。

70

Part2 背徳KING



それぞれのスペシャリストたち

今回からレビュアーに加わった背徳KINGです。昔から凝っているのがギャンブルで、競馬にパチンコ、パチスロが大好き。大負けすると必ず「もう2度とギャンブルなんかしない」と思うんだけどね。でも、GⅠの季節には競馬新聞を、暇があればパチンコ屋へと、泥沼街道を突き進んでます。

〈レビュアー　ＴＡＣ★〉
連鎖を組むだけじゃなくて、相殺のタイミングなんかの戦略も重要になる“太陽ぷよ”のルールは、プレイの幅が広がってよいっすね。ＰＳ版で加わった“とことんなぞぷよ”モードも、けっこうハマれるっすただ、ＳＳ版から気になってたんだけど、キャラの声がなんかヘタなのは、もうちょっとどうにかならないもんか。なにはともあれ、ＳＳ版を持ってないなら買い。

75

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

クライムクラッカーズ2

■SCEI■RPG
■11月27日■¥5,800

PS本体と同時に発売された3Dダンジョンの続編。豪華声優陣起用のアニメーションが話題。

操作性はいい。ムービーは豊富だがつまらない。ダンジョンが意味なく広く、しかも解くのに手間がかかるように作ってある。その上、くまなく歩いてアイテムを集めないとバランスがキツくなるので、実にうざったい。また、いきなり勝てないボスが出てきたりと、内容もかなり理不尽。もうちょっと考えてほしい。前作が好きでキャラが好きなら買ってもいいが、3年前からほとんど進歩がないので僕はオススメしない **50**

キャラ数の増加、高低差やマルチシナリオ（ルート）の導入、豊富なアニメシーン、操作性の見直しと、待たされただけのことはある充実ぶり。ただ、全ルートを埋める作業は楽しい反面、最初からやり直すことになる関係で面倒にも感じた（序盤では行けるルート自体が制限されているし）。戦闘時に照準の微調整がしにくい、ギリギリまで近づかないとスイッチを押せない、別フロアのマップを表示できない等の点も惜しまれる。 **85**

謎を解きながら、ダンジョンを進んでいくのはけっこう楽しいんだけど、ステージによってはかなりの難問があったりするから、ツマってしまいます。あと、メインウェポンを使用してるときに、移動できないのと、サイドウェポン装備時には×ボタンでガードができなくなるところ、この2点のせいで操作しづらくなってます。ボスがやたらと強かったりするのも困りもの。マルチシナリオで長く遊べるのは良いんだけど…。 **75**

〈レビュアー　袋こ～じ〉
前作を「面白い」と思った人は確実に楽しめるでしょう。まぁ、3年のブランクのわりには、劇的な変化はなかったですけどね。マルチシナリオ、と思わせておいて実は1本道なのが残念ですが、各シナリオはそれなりに続きが気になる作りでついついプレイしてしまいます。ただ、3D酔いしやすいので、3Dダンジョンに弱い人はプレイを控えた方がいいでしょう（マジで）。 **75**

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

■フロム・ソフトウェア■ACT
■12月4日■¥4,800

人気のメカACTのニューバージョン。さまざまな要素が追加されている。前作のデータも使用可能。

まず言っておくが、このソフト単体では「絶対にオススメしない」。なぜなら、このソフトは前作をプレイしていることを前提とした難易度になっており、初心者にはちょっと歯が立たない。「クソゲー」と言われるくらいのバランスだからだ。しかし、そこを除けば、ハードな世界観（シナリオ性の薄さは変わらないのが残念）、複雑だが慣れると快感な操作などなど実に魅力的。前作が好きな人には絶対のオススメ。 **80**

前作の追加シナリオ的なポジションにある作品。前作にハマった人がメインターゲットだろうが、初めてプレイする人でも戸惑わずにすむよう作られている。個人的には、オリジナルストーリー＆新パーツといった要素以上に、アリーナの存在がうれしかった。敵として登場するCOMに個性が感じられることもあって、ケーブルを利用した通信対戦の楽しさに近いものが味わえたからだ。¥4,800という価格設定もうれしい。 **85**

なんといっても、空間を自由に飛び回りながらスピーディーに戦闘できるのが楽しいですね～。自動で敵をロックしてくれるので、とってもラクチンだし。ただ、ステージが進むにつれて敵がウジャウジャ出現するから、どんどんツラくなっていきます。敵の射程範囲を考えないと、自機はすぐに壊れちゃうし。難易度はけっこう高めでしょう。それと、体調が悪いときにプレイすると3D酔いします。気をつけてね（笑）。 **85**

〈レビュアー　背徳KING〉
ストーリー性が薄かった前作に比べ、物語が重視されたように感じる。ライバルキャラなどに有名声優を起用した演出も、話を盛り上げてくれる。前作のデータをコンバートせず普通にゲームを始めると、難易度がかなり高くなってしまうので、新登場の「アリーナ」で自機を強化できるのはうれしいポイント。ここでのCOM戦は、対人戦さながらの燃える戦いが楽しめるしね。 **75**

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

パワードール2

■アスキー
■SLG
■11月20日
■¥6,800

パソコンから移植の戦略SLG。戦闘部隊は女性キャラのみで構成されている。

ミミっちぃ

中身は大戦略系のハードなSLGで、決してギャルゲーじゃないんですぅ！個人的には大好きな作品なんだけど、PS版のオリジナル要素のデキがイマイチ。せっかくのボイスはゲーム中でほとんど使われないし、戦闘時のムービーも特にレベルが高いとはいえないでしょう。元のパソコン版が良い作品なんだから、もっとスゴイ作品になると期待してたのに（OPムービーは文句なしに格好良いのだけど）……しくしく。 **70**

ウキキ松崎

登場キャラが全員女性、ということもありその手のゲームかと思いきや、実はバリバリの本格派SLG。ミッション自体の難易度が高く、プレイヤーの管理するデータもかなり多いので、女の子につられて手を出すと痛い目に合うかも。また、各キャラの声を有名声優が担当しているのはスゴイが、ゲーム中にそれが生かされていないのが残念。メカや人物のデザインはいいが、やはり難易度の高さが問題。家庭用なんだからねぇ。 **55**

伸縮対戦It's aのに～！

■TMF
■PZG
■11月20日
■¥4,800

ブロックを伸ばして縮めて消していくPZG。RPG風のストーリーモードも楽しめる。

TAC★

玉を伸ばして止めるアクションは、なんか気持ちよくって、基本のアイデアはかなり楽しい感じ。ただ、細かい仕様からバランスまで、プレイしていてストレスを感じる部分が、アイデアの楽しさ以上に多くて…。もう少し細部に気を配ってくれればなぁ。あと、ウリの1つに、属性によってキャラ間の相性が出てくるシステムがあるんだけど、キャラを選んだ時点で有利不利が決まってしまうのは、ちょっと納得いかないぞ。 **55**

ミミっちぃ

アイデアの良さがシステム面の甘さに殺されているです。空中に玉を積めたり、上だけでなく下にも玉を伸ばせるおかげで変則的な連鎖が組めるのはとてもグー。それなのに、相手のお邪魔玉の落下地点があざとすぎるし、攻撃を食らっている間は操作不能というのも謎な仕様。また、相手が攻撃玉を降らせるタイミングもプレイヤーの操作に割り込む形で不快感この上なし。独特の雰囲気は、個人的に好きなんだけど。 **55**

ギャロップレーサー2

■テクモ
■RCG
■11月20日
■¥5,800

騎手の気分が味わえる競馬RCGの続編。2P同時対戦プレイが可能になった。

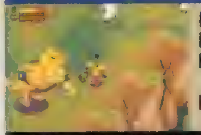
ウキキ松崎

最新データ搭載、対戦モードもついた競馬RCGの続編。ジョッキーの服の色やタイプを選べるなど凝った作りに好感が持てた。ここまでするのなら、馬の名前なども変更できるようにしてほしかったかな。レース部分もスピード感は少ないものの良くできている。が、競馬の知識がないとなかなか勝てないというのはちょっと……。ヘルプ機能をつけるなど、知らない人でも楽しめるような配慮があっても良かったのでは？ **65**

背徳KING

女の子や初心者にも遊びやすいように、難易度設定がついた点は好感が持てる。登場する競走馬の数が増えたのも、競馬ファンの私にはうれしいところ。ただ、馬の能力に合わないレースに出走しても勝利は難しく、腕でカバーできるものでもない。ゲームとしての重心を馬のデータにかけすぎているように感じられた。だが、馬の能力さえ把握できれば、ゲーム自体のバランスは悪くない。馬好きにはオススメできる1本。 **70**

ハークスアドベンチャー〜ヘラクレスの大冒険



■ＢＰＳ
■Ａ・ＲＰＧ
■98年２月下旬予定
■¥5,800

ギリシャ神話の世界が舞台のＡ・ＲＰＧ。奇想天外な発想のアクションが魅力。

ミミっちい

第一印象はディズニー映画の「ヘラクレス」(笑)。中身は少々懐かしい感じのＡＣＴだけど、作りが丁寧で好感は持てるです。特に、要所要所に入るアニメーションの演出は気持ち良いほど背景にとけ込んでいた。ただ、内容的にそれほど目新しいモノがなかったのと、目にも鮮やかすぎる色使いが減点材料。また、３Ｄ酔いが激しい私には、めまぐるしい動きが厳しかったです。普通のＡＣＴ好きなら買って損はしないかも。

55

小岩

独特のグラフィックや雰囲気はイイ感じ。敵をもりもり倒すのも爽快感があってなかなか楽しかった。ただし、低年齢層向けのゲームとして考えると難易度が高めかも。ほかにも全体マップは見られるが肝心の細かい部分が見られなかったり、アイテムの効果が表示されなかったりと、システム面での不備が目立ちすぎ。操作性に難があるのもマイナス。ゲーム自体は面白いけど、もうちょっと練り込みがほしかった。

55

ネオリュード2

■テクノソフト
■ＲＰＧ
■11月20日
■¥6,300

画面をクリックしてキャラを導く、斬新なシステムが話題を呼んだＲＰＧの続編。

がんの字

ゲームシステムがほとんど同じとはいえ、前作のリリースからの短い開発期間で、よくここまでの完成度にこぎつけたものだと感心させられた。前作をプレイした人はもちろん、初めての人にもバッチリ楽しめる良質のＲＰＧに仕上がっている。今回から登場した「街」での情報集めが面白なことと、視点を変えたときのカメラの移動が細かすぎて逆にうざったく感じてしまうのが難点だけど、総合的な水準はかなり高めだ

85

袋こ〜じ

出る出る、と思っていた続編。相変わらず面白い〜。何かある所の近くにいくと自動的に動くようになったカーソルや、カメラ視点の切り替えなど、システム面もバージョンアップ！　遊びやすくなりました。シナリオ的にも、複数のダンジョンや街があるので、前作以上に楽しめるのは間違いないでしょう。ときどき視点の切り替えに巻き込まれて自分を見失ったりもしますが、その辺は作品への愛で許してあげて下さい。

80

RPGツクール3

■アスキー
■ＥＴＣ
■11月27日
■¥5,800

おなじみ「ツクール」シリーズの最新作。自分好みのＲＰＧを自在に作ることができる。

がんの字

システム面から見たツールとしての完成度は高い。けれどもＢＧＭや効果音、さまざまな設定など、ゲームのエッセンスとなる要素のバリエーションがいささか少なめで、趣味レベルでも底の深い作品を作るのは無理かなという気がした。作れるゲームのシステムも固まっていて、それほど工夫の余地はない感じ。この狭いスペック内で、斬新なＲＰＧを作るのが楽しいんだ。という人にならオススメできるが……。

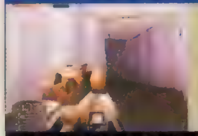
65

袋こ〜じ

ＳＦＣ時代の前作と比べても設定できる項目や演出は非常に多くなっています。何より今回は自分でチップ（ゲーム中のキャラや背景など）を描けるのが非常にうれしい変更点。これで真の意味での「オリジナルゲーム」を作ることもできるのですが……。やはり家庭用機で「ツク〜ル」系を売り出すには操作系に難が大アリ。正直な話、僕は根気が続きませんでした。でも、世の中にはコレで作っちゃう人もいるんですよね…。

60

HYBRID



■エス・ピー・エス
■ＳＴＧ
■11月27日
■¥5,800

敵ロボットや悪人を倒しながら３Ｄダンジョン内を攻略するＳＴＧ。謎解きの要素もある。

ジュピター藤平

見た感じのとおり「ＤＯＯＭ」タイプのゲーム。個人的にこの手のゲームは好きじゃないんだけど、中でもこのゲームは厳しい。特に難なのが、壁のテクスチャが平坦なため、スイッチなのかタダの模様なのかがまったく判別できない点。「これがスイッチかなぁ」と手当たり次第に壁に体当たりし続けるのは、さすがに仕様とは言わないだろう。基本的な操作感覚は良好なだけに、もう少し丁寧に作ってほしかった。

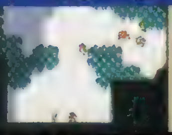
40

ウキキ松崎

３Ｄダンジョンを移動しながら敵を倒していくＳＴＧ。なんだけど、状況説明が少ないので自分が何者で、何が目的なのかがつかみにくい。そのため感情移入がしづらく、ゲームにハマれなかった。ゲーム自体では、移動や装備変更といった操作部分は問題ない。ただ難易度が高く（私がヘタなせいもあるが）序盤から苦戦の連続だった。せめて導入部分は、操作に慣れるためのトレーニングモードのようなものがほしかった。

45

ウォークラフトⅡ：ダーク・サーガ



■ＥＡＶ
■ＳＬＧ
■11月27日
■¥5,800

ファンタジー世界が舞台のウォーＳＬＧ。人間軍かオーク軍を選んでミッションをこなす。

ドワーフ西谷

メチャメチャ忙しいリアルタイムＳＬＧ。操作感覚やゲーム性が日本製のソフトとまるで違うため、ちと取っつきにくい向きもあるが、これがハマるハマる！　ユニットはコロッコロ死にまくるわ、どこから敵が来るかわからんわで、とにかく一瞬も気が抜けない。殺伐としたゲームなのに、な〜んか間抜けな雰囲気が漂っているあたりもまた良し。甘口のウォーＳＬＧにゃ飽き飽きだぜ、という貴兄にはオススメである。

75

[illegible]KING

メインのゲーム画面がかなり寂しいので、盛り上がりに欠けるように感じた。また、リアルタイムのＳＬＧなのに操作性が悪く、いくつかのユニットを同時に動かすことが難しかったり、ユニット同士にパーティを組ませたりするのは面倒だった。しかし、ステージに連続性をもたせたキャンペーンモードはゲームバランスもなかなかで、楽しめる。リアルタイムのＳＬＧが好きな人やゲーマーを自負する人ならばＯＫだろう。

65

GUNTU

■エレクトロコインジャパン
■ＳＴＧ
■11月27日
■¥5,800

第二次大戦中のヨーロッパが舞台のガンＳＴＧ。敵を撃ち倒しながら目的地を目指す。

ゆかマン

特殊武器のタイミングなんかにけっこう神経を使うんでつまらないワケじゃないんですが、展開がえらく単調なのがどうにもいただけませんねぇ。３種類の特殊武器がプレイ中に選択できない、というのも単調さに拍車をかけています。まぁ、面白いゲームよりもおかしなゲームに引かれるという人なら、損はしないような気がしますけどね。あと、本気でプレイするつもりなら、ガンコンはあった方がいいですよ。えぇ。

55

Z佐藤

作りが全体的に粗い。画面の隅が撃ちづらい。当たり判定に疑問……などなど、ガンＳＴＧとしての完成度だけを見るとちょっと不安に思う部分はある。しかし、ボムで敵兵がビュ〜ンと舞い上がったり、地面を凄い勢いで転がりながら敵兵が現れたりするなど、かなり笑える演出がギッシリ。コントローラで遊ぶのはキツイので、ナムコ製のガンコンを持っていて、最近遊ぶゲームがないな〜と思っている人には良いかも。

65

バーガーバーガー

■ギャップス
■ＳＬＧ
■11月27日
■¥5,800

ハンバーガーショップ経営ＳＬＧ。オリジナルのハンバーガーを作り、店を繁盛させよう。

がんの字

素材を選択し、オリジナルのバーガーを開発できるシステムは面白い。友だちとワイワイ言いながら作れば、これだけで軽く１時間は遊べるかも。ＳＬＧパートの方も、戦略的に手ごたえがあり、イベントの量も豊富でかなり楽しめた。あえて難点を挙げれば、経営が軌道に乗った後の展開があざといマネーゲームになりがちなのが、少し残念だったかな。難易度の設定が可能で、経営ＳＬＧの初心者でも気軽に遊べるのは□。

75

ドワーフ西谷

見た目はライトだが、実はかなり硬派な経営ＳＬＧ。新しいメニューをあれこれ考えるのは楽しいが、評価がけっこうシビアなので、ヘタなものばかり店頭に並べていると、あっという間に行き詰まる。株式や副業などの救済措置があれば良かったのだが…。また出店場所が重要であるにもかかわらず、マップ上の現在位置がつかみづらい点、場所ごとの客層の違いが見えない点などは気になる。もう一歩の練り込みがほしかった。

70

ミッドナイトラン〜ロードファイター2〜

■コナミ
■ＲＣＧ
■11月27日
■¥4,800

一般の車両に混じって公道を走るＲＣＧ。敵車を追い抜くとスコアが加算される。

なんでもゆうこ

コースを併走する車がたくさん出てきて、避けながら走るのがスリリング。よっぽどヒドい運転をしないかぎりクラッシュしないし、スピンもしないから、多少ムチャな走行をしても平気なところが良いですね。ただ、マシンの性能がどれも同じだったのが残念。操作性の面でも、マシン＆コースの選択を間違えてやり直そうとすると、レース中の画面に進んだ後、いちいちタイトル画面まで戻らなくちゃいけないのには参りました。

75

ミミっちい

ライバル車を追い抜くたびにスコアがアップするという得点重視の３Ｄ視点ＲＣＧ。目新しさがない……というよりは、動作がどうにもぎこちなく、車種やコースも少なすぎ。何よりも気になったのが、ＰＳの初期に発売された某有名ＲＣＧと比べても、どうにも見劣りするんです。今風のアレンジを加えたリバイバル作品というのであればまだ納得できますが、オリジナル作品でこれではちょっと残念なデキです。

55

※「ハークスアドベンチャー〜ヘラクレスの大冒険」は、急遽発売日が変更されたため、２月下旬発売予定のタイトルですが今回の掲載になりました。ご了承ください。

実戦パチスロ必勝法！ 5

■サミー
■ETC
■11月27日
■¥5,800

パチスロの実機を忠実に再現。「ウルトラセブン」など、人気機種を3機種収録している。

ドワーフ西谷

いつの間にやら「5」である。もはやパチスロシミュレータというジャンルは完成されてしまっているので、操作性や再現性うんぬんについては、細かいことは言わない。十分実用レベルである。収録された3台のマシンも、まぁ納得のできる選択。しかし、初心者御無用の作りも相変わらず。もともとそんなに難しい素材でもないのだし、「1から教えます」モードでもあればパチスロ人口増加にも役立つんじゃないかしらん。

60

背徳KING

「ビックパルサー」「ウルトラセブン」など、現在も人気の機種3台をプレイできるのはポイントが高い。もちろん、シミュレーションモードでは、攻略用に目押し練習に使えるマーカーやリールの配列も表示可能。そのほかにも便利な機能が多数用意されている。ただ、トライアルモードでは交換率の違う、いくつかのお店で1週間打つことになるのだが、ゲーム性が薄く、燃えるシチュエーションがないのは残念だった。

60

GADGET —Past as Future—

■シナジー幾何学
■AVG
■11月27日
■¥5,800

パソコンでヒットしたAVG。美しいCGが話題となり、国内外で数々の賞を受賞。

Z佐藤

さすがはディスク4枚組だけあってCGムービーが豊富。迫力も満点だ。物語も、かなり暗めだけど濃厚で、ハマると抜け出せなくなる可能性アリ！ ただタイプ的にはひと昔前のAVGといった感じで、わりと一本調子。行動も、あらかじめ決められた人や物をチェックしていくだけなので個人的には退屈に感じてしまった。まあシステムが単純なだけに物語に集中できるのは確かなんだけどね。もう少し変化がほしかった

50

袋ごーじ

まずシステム自体が古臭い。一時代前なら「おぉ！　インタラクティブ」とか思えたのでしょうが、今となっては面倒臭さが先に立ちます。CGも確かにキレイですが、僕の目が肥えてしまったのか、新鮮さは感じませんでした。シナリオに関しては、テーマが深すぎるのか僕の頭が悪いのか、理解できず……。全世界で大ヒットしたこのゲームにこういう評価をするのはアレなんですが、もう過去の作品なのでは？

45

デアデビル ダービー 〈Dare Devil Derby 3D〉

■ハーベストワン
■RCG
■11月27日
■¥5,800

ユニークなコースを走る個性派RCG。最大8人までの同時プレイが可能。

小岩

ちょっと変わったRCGを作ろうという意気込みは買うが、RCGの基本的なシステムが採用されていない（コースが指示されない、車種の性能が表示されないなど）ため、不親切に感じる。ほかにもレース開始直後にかなりの確率でライバル車と激突するとか、車種による性能の差がほとんどないなど気になる点が非常に多い。飛行船やボートなど、ステージごとに乗り物が変わるアイデアは良かったんだけどなぁ……

45

背徳KING

ゲームに登場する乗り物が車だけでなく、ステージに合わせてボートや飛行船に変わるのは面白い。しかし、ゲーム全体がスピード感に欠けるのと、スタート時に必ずと言ってもいいぐらい衝突事故が起こるのはちょっと……。それと気になったのは、プレイヤーキャラのこと。8人の中から自分のキャラを選ぶのだが、その違いが乗り物の形の違い以上に感じられないのは残念。もうちょっと爽快感を感じさせてほしかった

45

R?MJ（エムジェイ） THE MYSTERY HOSPITAL

■バンダイ
■AVG
■11月27日
■¥6,800

病院内に閉じこめられた若者たちの恐怖を描くAVG。リアルな雰囲気が魅力。

ミミっちい

期待していただけに、落胆も大きかったです。一見新しそうな"五感ボタン"も実は単なる調査コマンドで、さまざまな謎解きも不条理な点が目立ち過ぎ。何よりも、厳しすぎるフラグ立てがテンポの悪さを呼んで、せっかくのムービーや荒唐無稽なB級ホラーの雰囲気もすべて台無し。いまどき、選択ミスによる一発死もいただけないです。この手のAVGに慣れてない人なら、攻略本片手でのプレイをオススメします

50

小岩

とにかく読み込みがうざったい。歩いているときに効果音やセリフが入るのだが、そのたびに長い時間読み込みで待たされる。恐怖を演出したいのはわかるが、これでは逆に不快に感じるのでは？　ムービーも、スキップできないとかセリフが聞き取りにくいなど、不親切な部分が多かった。あまりホラーっぽくないしね。でも、ストーリーはけっこう奥が深いので、そういった意味ではきっと満足できると思いますよ。

55

加藤一二三九段 将棋倶楽部

■ヘクト
■TBL
■11月27日
■¥4,800

現役最多勝の棋士が監修した将棋ゲーム。実戦に役立つ機能が多数盛り込まれている。

ドワーフ西谷

操作性には問題なし。COM側の打ち筋指定や駒落ち指定、さらに棋譜の保存までできるなど、研究機能も十分。思考ルーチンもそこそこ強くて、このお値段は立派である。棋譜が読めて、定石も多少は心得ているという人なら買っても損はないと思う。逆に、駒の動かし方も怪しいという初心者（本誌読者の多くはそうだと思うが）には、はっきり言ってオススメできない。もっとも、そーゆー人は、この文章自体読まないか。

65

ミミっちい

初心者の私は1勝もできなかったので、質的な評価は遠慮させてもらいますぅ。ゲーム自体はスタートと同時に対局が始まるモノで、飾り気は一切なし。そのぶん思考ルーチンなど将棋そのものに力を注いでいるのかな？　味も素っ気もないといえばそれまでだけど、中身に関してはもうお手上げ。コマの勢力範囲を確認できるなど親切機能もあったので、初心者でも楽しめるはずなのだけれど……私がおバカなだけ？

?

ドラゴンビート ～レジェンド・オブ・ピンボール～

■マップジャパン
■ETC
■11月27日
■¥5,800

ファンタジーの世界観を持つデジタルピンボール。RPG風のイベントが用意されている。

ジュピター藤平

中世ファンタジーをイメージした演出はイイ感じで、個人的には大好き。ただ、ゲーム画面が小さく、全体的に迫力に欠ける。ボールが手前のレーンで見えなくなってしまうという点もかなりツライ。さらに、ボールが妙に軽い、フリッパーを動かす勢いの調節ができないなど、デジピン特有の欠陥も何ら解決されていない。このせっかくのイカす演出を、こんな形でツブしてしまうのはもったいないと思うんだけど……

55

TAC★

台のデザインはパッと見、カッコイイし、イベントの挿入も派手でいいんだけど、ターゲットに玉が当たったときなど、普段からの、台そのもののリアクションがなんかさびしい。バランスの面では、打ち出した玉がフリッパーに触らないうちにサイドレーンに落ちていくことが多い、フリッパーが弱くて上のターゲットまで玉が届かないなど。アーケードであれば店員を呼びたくなるようなメンテ不足が目立ったのが残念。

50

A5 A列車で行こう5

■アートディンク
■SLG
■12月4日
■¥6,800

人気の鉄道経営SLG最新作。作った街を自由な視点で眺められるモードが追加された。

ドワーフ西谷

もはや行き着くところまで行ってしまった感のある、経営＆開発SLG。やるべきこと、できることが異常なまでに多岐にわたっているため、1プレイにかかる時間は尋常ではないが、その労力に見合うだけの満足感を与えてくれるソフトである。唯一問題点があるとすれば、チュートリアルモードがない点。前作、前々作とプレイしている人ならともかく、初心者が取説だけで進めるには、ちと敷居が高すぎるかも

85

背徳KING

良くも悪くも「A列車」という感じがする。自分が作った街を3D視点で眺めたり、一大レジャーパークを作りあげて楽しんだりするのも自由。しかし、自分の目的を見いだせない人にはツライかもしれない。また、操作性やシステムが、相変わらず初心者に厳しく作られている点はマイナス要素。しかし、シリーズを通してのファンなら買って損はしないと言える。あとはセーブに必要なブロック数が少なければなぁ……。

70

メルティランサー Re-inforce

■イマディオ
■SLG
■12月4日
■¥6,800

ストーリーを重視した美少女育成SLGの第2弾。フルボイスのメッセージが魅力。

ジュピター藤平

前作とはシステム面でも様変わりして、かなり新しくなった印象を受ける。スケジュールの組み方も状況に応じていくつかあり、本当に自分がゲームの主人公になっているような気分になれる。イベントCGもかなりクオリティがアップしてて、ファンなら文句ないデキだろう。ただ、ウリとなっているムービー、これはちょっとレベルが低い気がするなぁ。ムービーなくしてイベントCG増やした方がよかったような気も……

90

ドワーフ西谷

正統派ギャルゲー。システムは、とことん簡略。ゲームオーバーもないので、気楽なことこの上なしである。そのぶん歯応えはないが、このゲームの場合、ハナからそーゆー線は放棄しているわけだから、非難するには当たるまい。ただし、それならそれで、細かな演出やシナリオには、もう少しこだわってほしかったところ。せっかくのおいしい設定なのに、この世界の肌触りみたいなものが感じられないあたりが残念だ。

60

エージェント・アームストロング! 秘密指令大作戦

■ウイネット
■ACT
■12月4日
■¥5,800

個性的なキャラを操るシューティングACT。上下左右、自由自在に動くことが可能。

ゆかマン

小は敵弾の避けから大はミッションの目的そのものまで、全体的に「何をどうすればいいのか」がど一もわかりにくいんですよねぇ。あと、困ったことに「この先がどうなるのかぜひ見てみたい」という欲求がまったく起こらないんですよ。ゲームバランスもなんか理不尽だし……。まぁ国民性の差なのかもしれませんが、私にはこのゲームが「イケる!」と思える要素をつかむことができませんでしたね。えぇ。

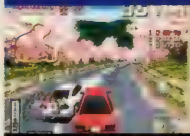
40

Z佐藤

特に気になったのはステージの奥行きがわかりにくいところ。奥や手前にジャンプする場合、感覚だけが頼りになる。これはちょっとね。あとキャラに影がないせいで立っている位置が把握しづらく、崖などでバリバリ落ちる。もうイライラ……。それにキーコンフィグができないのも原点材料だろう。マシンガンで敵をじゃんじゃん倒しながら任務を遂行していくというゲーム内容は爽快感があって楽しいんだけどな〜。

45

サイドバイサイドスペシャル



■タイトー
■RCG
■12月4日
■¥5,800

アーケードで人気のRCGを移植。国産の実在車種と現実の峠をリアルに再現。

ジュピター藤平

アーケード版「1」と「2」をまとめて1つのゲームにしちゃったという乱暴な(笑)ところが気に入りました。ただ、内容はちょっとさびしいです。いまさら何の付加要素もなく、ただ走るだけのRCGはツライと思うんですが。肝心のゲーム部分も、マシン性能の差があまりにも歴然としすぎてるし。まぁ、全体的にスピード感はかなり出てて爽快だし、登場するマシンは実車だしで、車好きならいいかもしれないけど。

60

ウキキ松崎

アーケードからの移植とは知りませんでした。ゲーム自体はスピード感があり、なかなか気持ちいいRCG。ハンドリングなどの操作感は、ほかのRCGと比べると柔らかくてプレイしやすかった。難点を言えば、車を選択するときにその性能(ターボの有無とかなど)が表示されないこと。車に詳しくない私としてはこれは何とかしてほしかった。あと、1つのコースが終わるとゲームオーバーになるのもアッサリしすぎ。

70

ダムダム・ストンプランド

■SME
■ACT
■12月4日
■¥4,800

かわいいキャラを操作する影踏みACT。ステージにはいろんな仕掛けが用意されている。

Z佐藤

「影踏み」をTVゲームにするというアイデアはグッド。光源を移動させて影を動かしたり、踏み方がいろいろ用意されていたりと、味つけも良いと思う。ただ、対COMモードのボリュームが薄すぎる点は問題。15分もあれば1人のキャラをクリアできてしまうのだ。ボスなどもいないし、キャラを変えても演出面の変化は乏しいし……。もう少し大胆さがほしかったな。どうも「影踏み」という基本にとらわれ過ぎな感じ。

45

小吉

キャラはかわいいしルールも相手の影を踏むだけとシンプルなので、気軽にプレイするにはもってこいのゲーム。各ステージにもいろいろな仕掛けがあって、なかなか楽しい。多人数プレイも盛り上がるし。ただ、単純なぶんだけ目を見張る展開がないし、アクションのバリエーションが少ないので、飽きるのも早いかも…。コツをつかんでしまうと、相手の影を踏むのもだんだんワンパターンになるので、その辺はマイナス。

60

X.RACING

■日本物産
■RCG
■12月4日
■¥5,800

世界中のコースが舞台のRCG。普通の車以外に、ダンプやオートバイなども使用できる。

なんでもゆうこ

キャラクターやマシン、コース、障害物などがメチャクチャ凝っていて面白い。レース中の視点も一風変わってて、楽しめました。ただ、ドリフトしまくるし、滑りやすくてマシン操作が難しく、おまけに敵車が強いっていう問題あり。そして一番ヒドいと感じたのは、キツすぎる時間制限。COMでさえも完走できてないマシンのほうがはるかに多いし。ステージによっても難易度に大きなバラツキがあります。

65

ゆかマン

ゲーム自体はどえらくシビアなんですが、「がんばれば報われる」バランスのおかげで意外にも(失礼)ハマってしまいました。プラクティスで強力な車を獲得し、チャンピオンシップでプラクティスにコースを追加する、と2つのモードがうまい具合に連動しているのがいい感じなんですよ。コースごとの演出もなかなか凝ってるし(もちろん、見てるヒマはありませんが)。海外モノが好きな人なら間違いなく楽しめますよ。

65

今回の総評&次回予告

年末は各メーカーから大作ソフトが目白押し。うれしい悲鳴を上げながら日夜プレイし続けるレビュアーに、ゆっくり眠れる日は来るのか? そんなレビュアー陣に励ましのお便りお待ちしています。

人気ソフトの続編が揃った今回のPart 1。まず目を引くのは、すけとうだらのCMでおなじみの『ぷよぷよSUN 決定盤』でしょう。前作の『ぷよぷよ通 決定盤』がPSに登場したのがちょうど1年前。その時点ですでに高い完成度を誇るゲームだっただけに、『SUN』での新要素がどう評価されるか興味深いところでしたが、レビュアー陣の間ではおおむね好評だったようです。一方、評価が割れたのは『クライムクラッカーズ2』。前作の発売からすでに3年。前作と比較しての進化の度合いというのも、やはり気になるところなんですよね。もっとも今では前作を知らない人も多いのかもしれませんが。そして今回のレビューで『アーマード・コア』に興味を持った人は、いきなり今作に手を出さず前作からプレイすることをオススメします。前作をプレイしていないと苦戦は必至です。

Part2では『バーガーバーガー』『A5』『ネオリュード2』といったソフトに高い評価がつきました。どのソフトも、ユニークなアイデアが光る一品です。ぜひ一度プレイしてみてください。

次号は『クラッシュバンディクー2』などを予定。どうぞお楽しみに。

岩崎啓眞

前作をプレイしているという条件つきで『アーマード・コア』がオススメ。前作で組み立てたバリバリのACで派手にやるも良し、初期状態のACで始めてハードな難易度を楽しむも良しと2度おいしい。ただし前作をプレイしていない人は、前作をやってから。次が定番中の定番として『ぷよぷよSUN』。難易度もそれほど高くなく、パーティ用ゲームとしてもワイワイ言いながら楽しめるゲームだけに、買っても絶対に損はない。

なんでもゆうこ

『アーマード・コア』の続編なかなか良かったです。空間をうまく使って戦ったり、弾数の制限を考えたりと、適度に頭を働かせつつ進んでいくから、遊んでて飽きがこないんですね。ただし難易度が高いから、3Dシューティングが苦手な人には、残念ながらあまりオススメできません。個人的には『ミッドナイトラン』が楽しかったです。システム面をもうちょっと練り込んでほしい気もしますが、スリル満点の走行に引かれました。操作しやすい点も◎。

ウォルフ中村

前作は予備知識がなかったため「掘り出し物感」が高かった『クラクラ』だが、今作もしっかりと楽しめる。ただ、期待どおりのパワーアップを果たしたとはいえ、3年という期間を考えるとやや物足りなさを感じるのも事実。もっとも、マップ構成やイベントが前作同様にうまく作られているので、前作のファンならば楽しくプレイできるだろう(前作のデータをコンバートすれば、ほんの少しだがおまけもあるし)。例によって私は酔ってしまったけど(泣)。

Part2代表 背徳KING

今回のレビューでの個人的なオススメは『ギャロップレーサー2』かな。ゲームとしての完成度はかなり高く、馬が好きな人や普通のRCGに飽きた人、騎手になりたい人(笑)は満足できるはず。ただ、馬に関する知識がないと、ちょっとツライので注意。『アーマード・コア』は前作をプレイした人なら買って損はしないはず。新しいパーツの登場で対人戦での武器選択の幅がより広がった。価格も¥4,800で、コストパフォーマンスの面でもオススメ。

SEGA SATURN
PlayStation
TRUTH…
友情の行く先に、真実はある。
大切な人、大切な思い出。大切な心。
ここには守るべきものが、やまほどあります。
そのひとつひとつのすべてを
数々の苦労や喜びの瞬間の中で、仲間たちと築いた真実の結晶を、
決して失わないように。決して手放さないように…
今度は仲間と、守って欲しい。
またひとつ、TRUTHをつかんで欲しい。
友情育成シミュレーション
悠久幻想曲 2nd Album
キャラクターデザイン／moo
(代表作:エターナルメロディ、悠久幻想曲)
予価 各5,800円(税別)
セガサターン版 2月発売予定
プレイステーション版 来春発売予定
1998年版「悠久幻想曲」卓上カレンダー
好評発売中 価格800円(税別)
MEDIAWORKS (株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks co.jp/
© 1997 Starlight Marry／Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
悠久の小箱 セガサターン版
12月11日発売予定
定価 2,980円(税別)

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

今回のテーマは 手作りグッズ

DPS BATTLE COLOSSEUM

「DPSコロシアム」では、ベストタイムやハイスコアを始め、さまざまな形での「がんばりました」という報告を募集しているぞ。記録などのレベルよりも、ヤル気や情熱を重視するのが、このコーナーのモットーだから、「こんな記録じゃ恥ずかしい…」なんて心配は一切無用。たくさんの申請を待っているので、気軽にトライしてみよう！

PSゲームにかける"愛"を手作りグッズで表現してみよう!

このコーナーでの募集は、読者が自分の限界に挑戦してくれたタイムやスコアが中心だけど、その基本コンセプトはゲームにかけた情熱を互いに披露しあうところにある。「ゲームが好き」という気持ちは、スゴい記録を出すことだけでなく、プレイという枠を超えて何かを作ることでも表現できるはず。今号ではそんなオリジナルグッズ作りに挑戦してくれた読者を紹介しちゃうぞ。どんな参加の仕方も大歓迎の「DPSコロシアム」ならではの楽しい発表を、とくとご覧あれ！

▲「FFⅦ」の3ヒロイン、同じく「FFⅦ」のヴィンセント、『KOF'97』の草薙と八神が描かれたカッコいいポストカード。作った本人はヴィンセントの絵がお気に入りとのこと。

●印刷も自分で手がけたポストカード&シール
みひろ（山口県）

山口県のOL、みひろさんは、原画作成から印刷まで自分で手がけたという、ステキなポストカードとシールを送ってくれた。「手作りでデキは悪いかもしれませんが、作品にかけた愛だけは、ほかの皆さんに負けないつもりです」というだけあって、1枚1枚の絵から、苦労しながらも楽しんで作ってくれた気持ちがヒシヒシと伝わってくる。ちなみにこのシールは、繰り返し縮小コピーしてメモリーカードに貼れるサイズにしてから、最後に1枚1枚ペン入れし直したという手の込んだ一品なのだ。

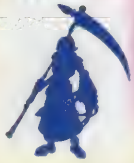
▼スクウェアの人気キャラがデザインされた、オシャレなシール。メモリーカード用のサイズに印刷されているので、実用性バッチリのアイテムに仕上がっているぞ。

みひろさんの作品を希望者に差し上げます

ポストカード6枚（上の「3ヒロイン」「ヴィンセント」と、「エアリス、ティファ&クラウド」「セフィロス」「ルーファウス」「ヴィンセント（別バージョン）」各1枚）と、シール4枚を希望者（計10名）にプレゼント。ハガキに、自分の住所と欲しいグッズを1点明記して「コロシアム・グッズ提供係」まで送ってね。希望者が多い場合は抽選とするぞ。

◀こちらは、アスキーから発売予定のRPG「火星物語」のヒロイン、クエスちゃんのシールなのだ。

◀モデルは「サムスピ天草降臨SPECIAL」の緋雨閑丸だ。



◀「スペクトラルフォース」のヒロをシルエットだけで表現！

●丁寧な切り貼りで作られたシール
陸奥守RaNo（茨城県）

この3作品は、切り抜いた紙を組み合わせて作ってくれた、超かわいいシールだ。実際の作品は1つあたり横2cm縦3cmという大きさなんだけれど、写真をよく見てもらえれば、ビックリするほど細かいところまで作り込んであるのがわかるはず。芸の細かさに愛着がタップリこめられた作品なのだ。

●『JF』ワールドを描いたキーホルダー
井上良（長崎県）

こちらの作品は、プラ板に絵を描いてからオーブンで焼いて縮め、柔らかいうちに叩いて平らにして作ったというキーホルダーだ。PSファンにはおなじみのムームー星人ほか、『ジャンピングフラッシュ！』シリーズの個性的な敵キャラが描かれていて、とてもにぎやかな作品に仕上がっている。

▶「JF」シリーズの人気キャラが総出演のキーホルダー。穴開けでちょっと失敗しているのが惜しいが、かなりの力作。

引き続き手作り作品を待ってま～す

●どんなものでも大歓迎

オリジナルグッズの報告はこれからも受け付けていくので、楽しい作品を作った人はぜひ参加してみよう。作品を送るときには、題材にしたゲームタイトルとキャラ名はもちろん、作品にかけた気持ちや苦労したところなども教えてね。

●返却希望の場合は…

送った作品の返却を希望する場合には、必ず返送用の封筒（自分のあて名を書き、必要分の切手も貼っておこう）を同封すること。また、作品の報告は作品の写真（できるだけキレイに撮ってね）を送ってもOKなので、よろしくね。

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 グラディウス外伝

優勝：谷川和孝（兵庫県）
99,999,990点・127周目－2面でカンスト（ファルシオンβ使用／リミット使用／難易度「EASIEST」）
2位：高中西村英士（三重県）
45,362,250点（57周目－9面まで）
3位：佐藤大樹（埼玉県）
24,867,530点（30周目－5面まで）
・10位……10,647,720点（14－8）
・20位…… 4,041,900点（6－9）
・30位…… 2,527,560点（4－4）
・40位…… 1,421,270点（2－9）
（参加者51名）
※第2期募集も開始したので、興味ある人は下の欄外を見て挑戦してね！

中間発表 クールボーダーズ2

《ルール①》
現在のトップ：平出武志（長野県）
・使用キャラ「YAGGI」
・使用ボード「ALPINE TYPE-3」
《ルール②》
現在のトップ：竹山幸生（東京都）
・使用キャラ「YAGGI」
・使用ボード「HALF PIPE」は「FREE STYLE TYPE-1」それ以外の3コースは「ALL-ROUND TYPE-3」
※最終的な優勝記録はVol.66で発表予定。現在のトップ2人の選択したキャラ＆ボードを参考にして、最後の最後までがんばってみよう。好記録を期待しているぞ。

メチャクチャ惜しい 残念申請

[illegible]

こちらは大類敦士さん（埼玉県）が『デザエモン　プラス』で作った、オリジナルのギャルＳＴＧだ。ボスの女の子は背景部分に♥な姿で描かれ、最初はスプライトで作られた服を着ているが、攻撃すると服がはがれ落ちる……というのがミソ。アイデアは評価できるのだが、内容の関係上、増刊号では不採用とさせてもらった。もったいないので、作品は掲載しやすい形で作ってほしいなぁ（苦笑）。

▲各面の最後に、かわいい女の子ボスとのムフフな戦闘が待ち受けている。

◀ゲームの舞台設定も完全なオリジナル。イメージイラストまで描いてくれているのだ。

ゲームでがんばるのが大好きな人 募集中

『アインハンダー』のスコアも募集開始！

ルール 難易度ノーマルでスコアの高さを競う。コンティニューして出したスコアは無効、増刊号D5に収録予定のスペシャルセーブデータも使用禁止とするので、よろしくね。

申請記録 『アインハンダー』と明記して、「スコア／使用した機体」を書こう。もし可能なら、記録を出すまでの過程を録画しておいてもらえるとうれしいな。

しめ切り▶2月1日消印有効

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などを書いてくれるのも大歓迎。できれば、使った攻略の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1人ぶんの1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

急げ！ クールボーダーズ2

ルール① 「FREE RIDE（1P）」の「SUNSET DOWNHILL」で「TOTAL」の点数を競う。選択するキャラ、ボード、各種設定などは、最初から選択可能な範囲で自由に決めてＯＫ。

申請記録 『クールボーダーズ2』ルール①と明記して、「TOTAL／TIMEとTRICK／使用キャラ／使用ボード」を書こう。記録をメモリーカード（ビデオでも可）に残すのを忘れずに。

ルール② 「ONE MAKE JUMP」と「CONTEST」での3種類のジャンプ台それぞれの点数と、「HALF PIPE」の点数の（合計4つの）合計を競う。設定などの条件はルール①（左）と同じだ。

申請記録 『クールボーダーズ2』ルール②と明記して、「合計点数／合計する前の4つそれぞれの点数／選択したキャラ／選択したボード」を書こう。

どちらの種目もしめ切りは……▶12月1日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

募集中 マジカルドロップⅢ

ルール 「すべしゃる」の「ひたすらモード（むずかしい）」のスコアを競う。使用キャラやキーコンフィグを始め、各種設定は自由に決めてくれてＯＫだぞ。

申請記録 『マジドロⅢ』と明記して、「スコア／段位／連鎖」を書こう。もしチェックしていたなら、記録達成にかかった時間も教えてね。スゴいスコアを期待しているぞ。

しめ切り▶1月4日消印有効

募集中 ポルシェチャレンジ

ルール 「Time Trial」モードでラップタイムを競う。正式募集をするのは、「USA」の「Normal」と、「Japan」の「Long」の2コース。難易度ほか設定は自由に決めていいぞ。

申請記録 『ポルシェチャレンジ』と明記し「ラップタイム／選択したコースとタイプ（Normal／Long／Interactive）／ATかMTか」を書こう。すばらしいタイムを期待しているぞ。

しめ切り▶1月4日消印有効

挑戦の受け付けは…

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部「ＤＰＳコロシアム」まで

掲載予定　1月4日消印有効まで▶Vol.66で発表

●「グラディウス外伝」で改めて記録を募集中：「IPLAYER」モードのスコアを競い、今回は最高でも進んでいいのは2周目以内とする（3周目以降に突入しちゃったら無効。場合によっては2周目最終ステージで自殺をしよう）。2Ｐプレイは不可だけど、そのほかの設定は自由に決めてＯＫだぞ。ハガキには「グラ外」と明記して「スコア／使用自機／使用シールド／選択した難易度／進んだステージ」を書いてね。ＰＳオリジナルＳＴＧの最高峰で、ＳＴＧの日本一を目指そう！（しめ切りは98年2月1日消印有効とするぞ）。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

4色の気持ちを考えましょう。彩り鮮やかで美しい。そんな私に誰がした。そう、貴方です。貴方なんです。美しくなりましょう。そうしましょう。

▲千葉県　柴田恭子さん：コレでもう、いつユフィが格闘ゲーム出ても大丈夫ですね。色違いバージョンがこれだけいれば安心です。

▲京都府　ミルくんさん：サムライとその愛鳥はやはりコレくらい勇ましくないと　敵陣に乗り込んで行くわけですから。

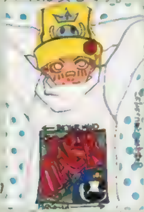
▲神奈川県　走馬あづみさん：表裏一体な2人なのです

▲愛媛県　かへえさん：ピーカン天気なら元気もよくなるワケです。

◀栃木県　KAZさん：魅了されますよね。これだけのナイスバディなら。

◀北海道　香月りんさん：瞳は何を見るのでしょう？　少し悲しげです

◀栃木県　めもるんさん：この足の組み方はドキドキです。ついつい見てしまいます



◀埼玉県　ヤマトマサハルさん：好きはそんな感じです。バカでOKなのです。

◀千葉県　夕貴Mさん：肩出して手袋って色っぽいですよね。ヒントですし

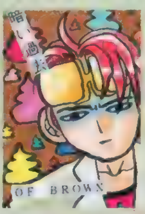
◀滋賀県　貴利子さん：IIではたったの一回しか歌を聞けないんですよね。

▶福井県　有栖川恭さん：主人公はどの辺がリーダーなんでしょうねぇ。カリスマ性でしょうか？

▶神奈川県　サトウミナコさん：螺旋の中で巡る時間。繰り返す夢と記憶を操ってヘイストはかけられるのです。

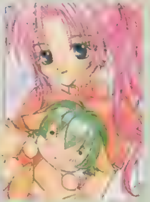
▶千葉県　木村吉伸さん：猫大好き神羅カン。まっしぐらなんですよ。きっと成長しますよ。

◀埼玉県　吉野さくらさん：「WH2」もいいですが、実は裏の真ヒカ ュウが…



◀茨城県　荒華さん：暗いですよね　まあ、それでも明るく行くわけです

◀静岡県　えんぜるぽーいさん：こんなにカワイクない気が……いえカワイイです。



◀愛媛県　むにゃんさん：ヌイグルミなのです　犬ですからねぇ中身は（笑）

▲兵庫県　SATOMIさん：ゲーム、デキがステキらしいです。年末を期待して待ちましょう。しゃべりますし。

▶新潟県　りるひなさん：シナリオがイマイチという意見もありますが、この3人の関係は絶妙でした。あ、ケットシーもいいますね。

▶神奈川県　佐伯まさめさん：風水士コスチューム、いいですよね

▶北海道　七海慎吾さん：流れるような肢体　一撃の前兆です

▶東京都　ハー子さん：暴れサムライの典型的なタイプになっちゃいましたよね　力強くてカッコイイです。

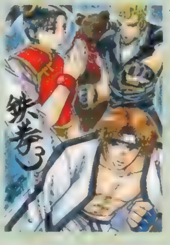
◀福島県　隼人Kさん：背中合わせで闘うのもハーティの資格

◀大阪府　タカハシチュンさん：秘書燃やしっぱなしの高校生。

◀栃木県　おおみら十夜さん：A・RPGとしてかなりよくできてます。好きな人にオススメです。

◀埼玉県　矢渡さん：モノトーンが渋いです、決意の色と瞳がロディを変えていきます。

◀北海道　ZINEさん：皮っぽいミニスカートがカッコイイです。レースもイケてます



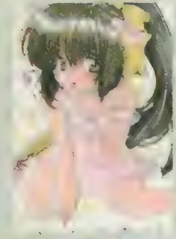
◀奈良県　八色翔さん：ヒゲ具合がカッコイイポール。強いんですよ　PS版では……どうでしょう？

◀茨城県　おきゃさん：仲良く写る3人。そして蝶。何かが始まる前兆でしょうか？

◀宮城県　フォレストさん：草笛が……心にグッときそうです。風と空と草原が……きます

▲茨城県　美波さん：厳しく生きる意味を探し出せなくても……幸せのためになら戦えるはずです。

▶千葉県　S・風雅さん：いい人だったけど……って感じでしょうか。人が生きていく上で大切だと思いこんでしまう何かを超えることができたら……どんなに楽かと思うのです。本当のこと言って、笑って、泣いて。縛られるモノが多いほど輝くコトもありますが……。



◀岡山県　のぶすけさん：猫さんですからスグに大人になってしまいます。ニャー。

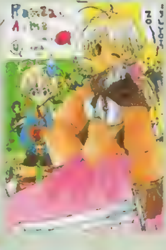
▶長野県　湖山たみさん：どう転んでもラピュタなわけで……。楽しそうです。

▶山口県　バグ12匹さん：お姉さんと一緒。ワガママですけど許してあげて下さい。でないと壊れてしまうくらいはかないのですから。優しさと冷徹さで選択していくと、人間関係は厳しくなっていきます。信じられる、泣ける何かを求めて。

◀京都府　月子さん：ニーナ、強くなります。健気ですよね。手をさしのべますから。

◀千葉県　にんじんさん：お祭りとか、真っ先に盛り上がってそうですよね。

◀山形県　週末の怪人さん：マシンですからムチャな動きを見せてくれます。



◀滋賀県　藤咲尚さん：小さな兄の表情がカワイイです。見えるといいんですけど。秘密

◀神奈川県　佐伯まさめさん：空に融けていく感じです。心の中まで青に染まりそう。

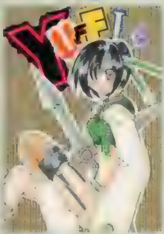
◀茨城県　荒華さん：絆創膏はやっぱり気になりますよね……はがしたいのです。

◀愛媛県　かへえさん：ザックスは面倒見がいいですからねぇ。当然手も出ます。

◀北海道　哀原班さん：髪の毛も武器になりそうですよね。硬そうですからねぇ。

◀大阪府　杜蓮司さん：戦闘のロード時間さえ何とかなればかなりレベルの高いゲームなんですけどねぇ。本当にS・RPGが好きじゃないとプレイを続けるのは難しいかもしれません。

◀埼玉県　ANNA♥さん：最終敵って微生物？　どう闘えばいいんでしょうねぇ？　それとも？

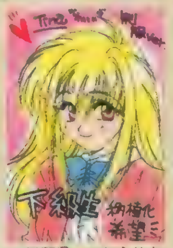


◀千葉県　竜胆有人さん：茶色系というか渋い色が似合いますよね。彼女。原色系かと思えば。

移植化計画出張版

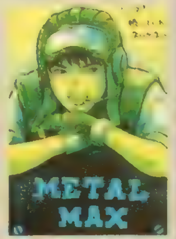
移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてでハガキをどうぞ！　ハガキの数がある程度になったら（組織票は×ですが）メーカーさんにお願いに行きます。よろしくね！

◀茨城県　荒華さん：して欲しいですよね。ロムはもう電池切れのため、セーブ飛びまくりですから。



▲滋賀県　こぢうりさん：Hナシでもいけそうですけどねぇ。

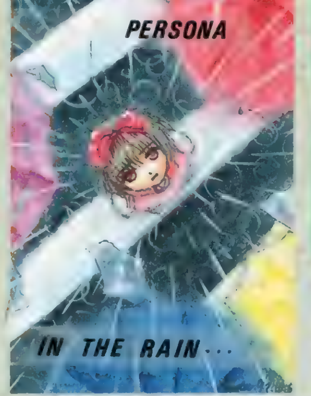
▲千葉県　S・風雅さん：最新版「ソウルハッカーズに」続いててカッコイイです。クズノハの手の者か？　聞かれません？



▲大阪府　昭直利さん：いいですねぇ。戦車育成。賞金稼ぎ。

▲神奈川県　G・紅牙さん：後ろのコマのパーティメンバーの表情がなかなかステキです。まあ、ユフィが主役なのは当然として。マテリア似合います。肩当てに「FFⅦ」の文字。カッコイイです。

▼新潟県　RATAさん：見上げる傘の谷間から、見上げる雨粒の先には……ひょっとすると本当の自分があるのかもしれません　みんな気づかないだけで。



▲愛知県　JESUSさん：軽快な操作性と爽快な連続技。多人数で対戦しても楽しいですしね。ワヤクチャになるって意見もありますが、いいゲームです。

電撃PlayStation
61号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.61

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、102ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.64（12月26日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

3名

1 天野喜孝"1001 Nights"カレンダー（提供：ベルシステム24）

◀天野喜孝氏がアラビアンナイトを題材に描いたイラストから、選りすぐりの12枚を収録しているぞ。

5名

2『オールスター麻雀 ～華麗なる勝負師からの挑戦～』必勝麻雀牌湯のみ（提供：ポニーキャニオン）

◀役満が一目でわかる、麻雀初心者にはうれしい湯のみ茶碗なのだ。

3 オリジナル・ビデオ「サイ・ファクター／超常現象特捜隊」（提供：ビームエンタテインメント）

5名

▶実在した超常現象研究機関のエピソードを明かしたビデオだぞ!!

▶『オルタナティヴ』の特製G-SHOCKと、プロモーション用の非売品ビデオ。リョウ・アライの曲も最高!!

4『フロントミッションオルタナティヴ』オリジナルG-SHOCK&プロモーションビデオセット（提供：スクウェア）

5名

5名

▶このゲームのキャラクターボイスを担当した飯塚雅弓さんのサイン入りポスターを5名様に！

5『10101』飯塚雅弓さん直筆サイン入り色紙（提供：サンテックジャパン）

▼今回は上田さんからのプレゼントだ。彼のインタビューは106ページからの"NonStop！"のコーナーに載っているぞ。ファンは見逃すな!!

▼音に反応してぴょんぴょん跳ねる、カワイイぷよぷよを3名様にプレゼント。大きさは20センチくらいなのだ。

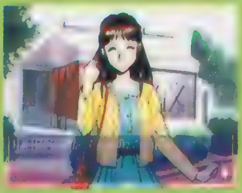
6 ぷるぷよ（提供：タカラ）

3名

7 各5名 ときめきメモリアル 上田祐司さん直筆サイン入り画面写真（7と8の2種類）

各3名 PSソフト

アッと言う間にもう年末。時の流れは猛烈な勢いですが、ソフト選びくらいはゆっくりとどうぞ。



9 トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～

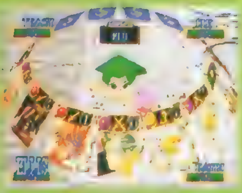
▲身近に感じられる親近感と"せつなさ"が人気を集めた恋愛ＳＬＧの第２弾。

（提供：アスキー）

10 フォトジェニック

▲会話の選択や、自分の撮影技術をあげることで、気になるあの子の好感度をアップ。ステキな写真を撮影しよう。

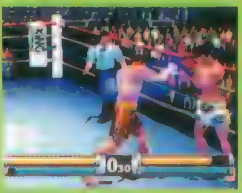
（提供：サンソフト）



11 闘神伝 カードクエスト

▲闘神伝シリーズの全キャラクターが登場する、カードバトルの楽しみやオマケも充実したボードゲームなのだ。

（提供：タカラ）



12 FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE

▲11月9日に東京ドームでグランプリ決勝も行われたK-1。ファン必携の対戦ＡＣＴ。

（提供：エクシング）

©YOSHITAKA AMANO

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

今回の電撃プレイクエスチョンも最新ゲームの攻略記事が盛りだくさん。ゲームに悩んだら、まずこのコーナーを見る習慣を付けてください。そうすれば、アナタの悩みが解消され、快眠、快食が約束されるハズです。

©1997 スクウェア

アインハンダー

6面ボスの安全地帯を利用した速攻パターンや隠し要素の一部を公開。プレイすればするほど、新しいことが発見されておもしろいですね。

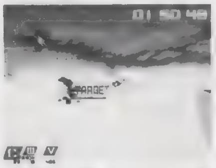
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

6面ボスをどうすれば30秒以内で倒せるのか？　今回紹介したパターンではカノンの使用で10秒ぐらいですが、強力な特殊ガンポッドを使えばもっと早いです。安全地帯もぜひお試しください。次号は、シークレットボーナス公開と、思わずビックリな怪現象を特集。奇妙な安全地帯をお届けできそうです。お楽しみに。（お千代）

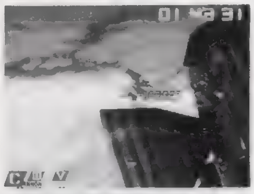
発売中 STG	▶¥5,800　▶スクウェア
	▶MC（1ブロック）

クライマックスまであとわずか！ ステージ6と隠しフィーチャーを大公開!!

噴射口を時間内に破壊しなければならないので、なるべく強力なガンポッドを装備しよう。中でもカノン、ブレード、グレネードがオススメで、敵から奪いながら攻撃していこう。ワラワラと現れる敵は、無視しないで倒すことも必要だ。



▲攻撃力の高いガンポッドを取るようにしよう。



▲噴射口の根元で連射。ガンポッドを噴射ノズルにぶつけないように。

▶敵は倒しておいたほうがいい。そのままにしていると追いつめられるぞ。

制限時間内にも稼ごう!

◀制限時間は意外に長く、よほどの無理をしない限りタイムオーバーになることはないはず。まず最初の噴射口を早めに破壊し、2つ目の噴射口の上にあるハッチで稼いでいこう。このハッチからは敵やミサイルが続々と出てくるので稼ぎには最適。うまくいけば、シークレットボーナスが見つかるかも……。

ステージ6　BOSS・シュヴァルツガイスト

このボスは、伸び縮みする首みたいなところが弱点。そこで、レーザーをボスの正面で回避しつつ弱点にも攻撃できる安全地帯を紹介するぞ。撃ち返し弾を放つビットが出た場合には、安全地帯とはならないけど、ビットの出現にかかわらず「接近連射→軸合わせ」は共通パターンなのでマスターしよう。目標クリアタイムは、10秒だ。

◀最初はこれ。ボスに当たり判定が生じると同時に、カノンで撃ち込むのだ。

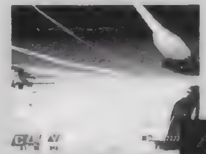
ビットが出ない場合

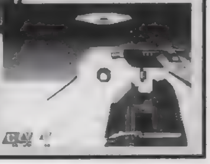
ボスに接近して撃ち込み、ボスの頭の部分が上にせりあがったら、すばやく写真の位置に合わせよう。このときビットが出現していなければ、そのまま後方に下がるだけ。見応えがあります。

◀▲写真がモノクロでわかりにくいかも。この安全地帯は、カノンが弱点に当たる絶妙なポイントなのだ。

ビットが出た場合

ボスがレーザーを撃つときに、ビットが見えたら、正面の安全地帯に入るのをあきらめ速攻でビットを破壊しておく。そしてレーザーを回避したら、再び接近して撃ち込めばいいぞ。



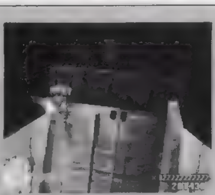


▲▶ビットを壊して、レーザーをよけたら、弱点の前で撃ち込む。反射板が攻撃してくる前に倒さないと死んでしまうぞ。

隠しフィーチャーを探せ!!

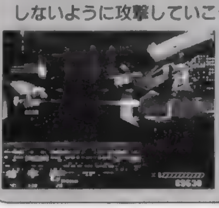
ステージ1の隠しルート!

隠しガンポッドやシークレットボーナスなど、隠し要素が多くて探す楽しみがある「アインハンダー」。今回は1面の隠しルートと、特殊ガンポッドがあるステージを公開するぞ。まず隠しルートは、中ボス・グライフの下部エンジンを破壊するだけ。このエンジン部分はカタイので、カノンなどの攻撃力の高いガンポッドを装備して攻撃しよう。グライフを倒すと、地下ルートを通って再び地上へと出てくるぞ。そしてボスはカラーリングや、攻撃が一部変わっているのだ。



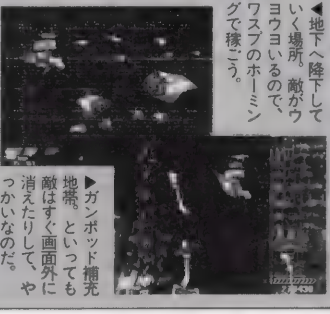
条件 中ボス・グライフのエンジンを壊す

エンジン部分は狙いにくいし、しかもカタイ。弱点の頭部を破壊しないように攻撃していこう。



◀画面上方に誘導すれば、下部を狙いやすくなる。慎重に戦おう。

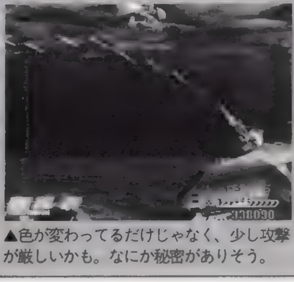
隠しルートへ行くと…



▶ガンポッド補充地帯。といっても敵はすぐ画面外に消えたりして、やっかいなのだ。

◀地下へ降下していく場所。敵がウヨウヨいるので、ワスプのホーミングで稼ごう。

ボスも変化するのだ!



▲色が変わってるだけじゃなく、少し攻撃が厳しいかも。なにか秘密がありそう。

ヒント▶特殊ガンポッドはここにある

特殊ガンポッドが入手できるステージを公開。入手方法はまだ発表できないけど、そのステージで特定の敵や場所を壊せば出現することがある。中でも最強兵器のフラッシュは、ボス戦で重宝するのでぜひとも見つけよう。

▶ガンポッドを入手すると、「ギャラリー」にグラフィックが追加。

ステージ	ガンポッド
STAGE 1	ジュノー
STAGE 3	フラッシュ
STAGE 4	ジュノー、モスキート
STAGE 5	フラッシュ、パイソン
STAGE 7	ジュノー

ポイントQ&A

Q：安全地帯への入り方がわかりません。どこに合わせるんですか？

A：うっ、痛いところをつかれました。実は合わせる目安がはっきりしてないので、明確には「ココ」と言えないんです。とりあえず「自機のショットがボスのこのへんに当たる感じ」というアバウトな場所だったりして、ちょっとアレなんですが、この安全地帯はなかなかカッコイイので、写真を参考に試してください。

©1997 Technosoft Co.,Ltd. MAP/N DO

Neorude2 ネオリュード2

『ネオリュード２』の新しい冒険を、攻略ポイント＆マップつきの豪華な内容で徹底フォロー！　おなじみの３人組と一緒に素敵な冒険に出発しよう!!

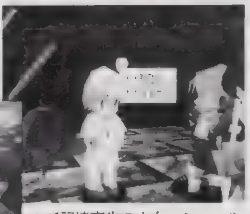
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

記憶喪失の少女「シィール」との出会いをきっかけに、再び波乱に満ちた冒険に巻き込まれるティル、アリア、ルーフレインの３人。この「２」でも前作と同様に、主人公たちが旅の途中で経験した１つの冒険が描かれています。今後もこのスタイルを崩さず、「愛すべき３人の冒険記シリーズ」みたいなノリで続編を出し続けてくれたら楽しいかな。などと勝手に思っている僕です。　（がんのじ）

発売中	▶¥6,300　▶テクノソフト
RPG	▶MC（1ブロック）、マウス、AC

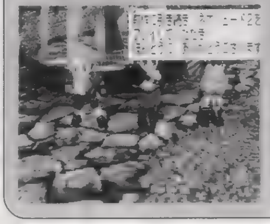
前作を上回るスケールで贈るリーディングRPG『ネオリュード2』を攻略！

冒険のすべてが１つのダンジョン内で繰り広げられた前作に対して、この「２」では冒険の舞台となる迷宮やダンジョンが５つ以上に増えている。さまざまな情報が集まる街もスポットの１つとして追加され、そのスケールは大幅にアップしているぞ。ここでは、今回から採用された新要素も踏まえ、ポイントごとにチェック。



▲◀記憶喪失の少女、シィールとの出会いは、３人を新しい冒険へと誘う……。今回の物語は、おなじみの主人公３人とシィールを中心に展開するぞ。

前作のクリアデータをコンバートしていると…



マニュアルにも書いてあるとおり、本作品では前作のクリアデータをコンバートして、ゲームを始めることができる。ただし、引き継ぎが可能なのは結末がハッピーエンドだったクリアデータのみ。それ以外のエンディングに到達したデータではダメなので注意しよう。データをコンバートしてゲームを始めた場合、メッセージの一部が前作のストーリーを意識した内容に変わり、本編の流れも普通に始めたときとは少し違ってくる。キャラクターの初期レベルや、手持ちのアイテムは変化しないのだ。

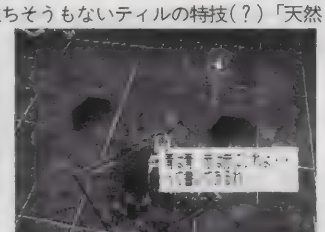
◀前作のクリアデータをコンバートして始めた場合、冒頭の主人公たちのセリフが、お久しぶりの挨拶になるのだ。

探索編

古びた神殿や古代の塔など、探索するダンジョンの種類は多岐に渡る「２」の冒険。もちろんそれらの場所ごとに、内部の特徴はまったく異なる。あらゆるタイプのダンジョン探索を柔軟におこなうためにも、基本はしっかり押さえておこう。

POINT 1 ◉ 主人公たちの個性と能力を生かそう

かなりオトボケだけど、戦闘の能力とパワーにかけてはパーティで１番のティル。魔法に関係する専門知識が豊富で、魔法使いとしての才能も一流のアリア。トラップや仕掛けの処理を器用にこなし、幅広い分野の知識に精通しているルーフレイン。主人公３人の特徴をかいつまんで挙げると、ちょうどこんな感じだ。こういった主人公たちの個性は、ダンジョンの探索を進めるうえで、非常に重要なので覚えておこう。とりあえず力仕事はティル、魔法文字などの解読はアリア、トラップの対処はルーフレインと頭にインプットしていればＯＫ。正直あまり冒険の役には立ちそうもないティルの特技（？）「天然ボケ」だが、これも意外な形でパーティに利益をもたらす場合があるのだ。あなどれないぞ。

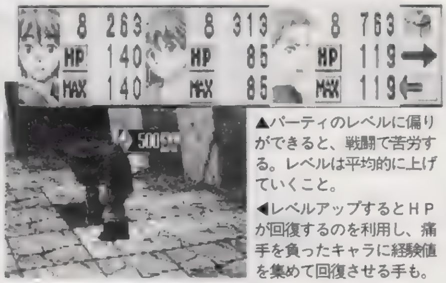


▲魔法に関する知識では右に出る者なしのアリア。難しい魔法文字もたやすく解読してしまう。

◀優れた盗賊の技術を持つルーフレインの活躍の場は多い。頼れる仲間だ。

POINT 2 ◉ 経験値はバランス良く振り分ける

このゲームではアイテムの入手や謎の解明など、冒険の成功につながる行動をしたキャラクターには経験値が入る。１人のキャラにダンジョン探索をまかせっきりにすると、レベルが偏ってパーティの戦力バランスが悪くなるので注意しよう。３人のレベルが平均的になるように経験値を分けるのだ。

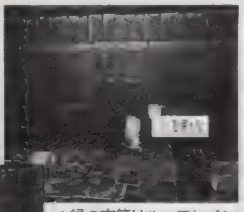


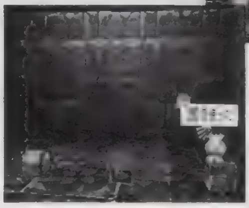
▲パーティのレベルに偏りができると、戦闘で苦労する。レベルは平均的に上げていくこと。

◀レベルアップするとＨＰが回復するのを利用し、痛手を負ったキャラに経験値を集めて回復させる手も。

POINT 3 ◉ 宝箱はルーフレインとアリアにおまかせ

ダンジョンの中に置かれている宝箱には、茶色、青色、緑色の３種類がある。茶は鍵がかかっていない宝箱、青と緑はそれぞれ魔法と鍵で封印された宝箱だ。ここで注意したいのが、青と緑の宝箱はティルには触れさせないということ。ティルは剣を使って力まかせに宝箱を開けてしまうため、せっかくの経験値がパアになってしまう。これはかなり痛いぞ。





▲緑の宝箱はルーフレインに解錠させると、多くの経験値が入る。さらに中身を取っても経験値が！

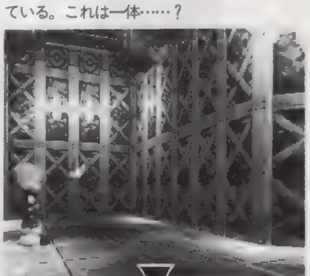
◀青い宝箱ならアリアの出番。くれぐれもティルには触らせないように。

POINT 4 ◉ カーソルが反応しないポイントもあり！

隅々までダンジョンを探索していると、行き止まりの通路や空っぽの部屋といったような〝何かありそうで何もない場所〟に行き着く場合がある。そんな場所では、壁や床などを念入りにカーソルで調べて、反応するポイントがないか、を探してみよう。もし何の特徴もないところでカーソルが反応したら、そこに隠し扉などの秘密の仕掛けが隠されているのだ。なお、隠された仕掛けの中にはカーソルを合わせても反応しないものがある。これを自力で発見するとなると、ダンジョン内の壁と床をしらみつぶしに調べるぐらいの根気が必要になるぞ。それだけに、運良く見つけられれば貴重なアイテムが入手できるなどの、大きな見返りがあるのだ。手間ひまを惜しまないのなら、怪しいと思った場所はカーソルの反応がなくても一応調べてみるクセをつけておくといいぞ。その努力は必ず報われる。

▲とにかくどこでも調べてみるのが、隠された仕掛けを発見する近道。

▼一見なんでもない壁に、カーソルが反応している。これは一体……？



▶調べてみると、なにやら怪しい変化が。このあとは自分で確かめよう。

ポイントQ&A

Q：クリックを主体にゲームを進める「ネオリュード２」は、やっぱりマウスでプレイした方が遊びやすいのでしょうか？
A：確かにコントローラよりは、マウスでプレイした方がスムーズにポイントをクリックできていい感じではあります。ただ、どちらが遊びやすいかと聞かれると、コントローラのボタン設定もかなり便利にできているため、お好みの方で遊びましょう。

情報収集編

人々が生活を営む「街」が新たなスポットとして登場した『2』では、念入りな情報収集もゲームを進めるうえで重要になる。面倒だからと情報収集を怠ると、いろいろな意味で損をすることになってしまうぞ。

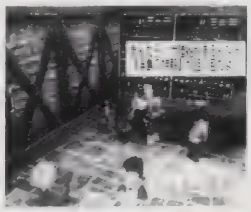
POINT 1 ◉ 気になるポイントはマメにチェック！

アルファーウの街にある移動スポットは、広場、商店街、居住区、酒場、東通り、西通りの6カ所。それぞれの場所には、カーソルが反応するクリックポイントがいくつも存在しているぞ。クリックポイントはすべてチェックしてみるのが、このゲームの基本。武器屋の中に飾られている巨大な絵から、道端のタルにいたるまで、気になるところはこと細かに調べてみよう。有益な情報を得られたり、交換アイテムの「ハーミア」を入手できたりなど、いろいろと得るものがあるはずだ。

▲武器屋に飾られている巨大な絵画。アリアが調べると経験値が高いぞ。

POINT 2 ◉ 町の人には何度も話しかけよう

街に住む人の中には、話しかけるたびに別の情報をくれる人や、特定のキャラクターで話しかけないとこちらに興味を示さない人もいる。1人の相手と話をする場合でも、話しかけるキャラを変えることで3通りの会話パターンが成り立つこのゲームでは、キャラを変えつつ何度も話しかけて情報を引き出すことが大事だ。特に重要な情報収集場である酒場には、2度、3度と話しかけることで新しい情報を提供してくれる人が多い。情報＝経験値でもあるのでとてもオイシイぞ。



▲情報屋の酒場のマスター。何度も話しかけて情報をもらうべし。

POINT 3 ◉ ダンジョンクリア後は再度こまめに情報集め

ダンジョンでの目的を果たして街に戻ったら、6カ所の移動ポイントすべてに足を運んで、もう1度情報を集めよう。このとき、次に探索に向かうべきダンジョンの情報を入手すると、フィールドマップに新しいダンジョンのシンボルが表示されて中に入れるようになる。このプロセスを踏まないと、いつまでたっても次の展開に進めないので注意なのだ。

ハーミアの手持ちが増えているようなら、居住区のハーミア屋でアイテムと交換してもらうのもいいぞ。

▲ハーミア屋は、多くのハーミアを持っているほど、貴重なアイテムと交換してくれる。

◀街の人から次に行くべきダンジョンの情報を聞かないと、話が進まない。

戦闘編

それぞれのキャラに新しい戦闘コマンドが追加され、前作よりも緻密な作戦の組み立てが可能になった『2』の戦闘シーン。しかしそのぶん、敵モンスターも賢くなっていて一筋縄ではいかない。絶えず変化する戦況に応じた、的確な判断が勝利のカギ！

POINT 1 ◉ より多彩になったコマンドを使いこなせ

せっかく便利な戦闘コマンドが追加されたのだから、その特徴をしっかり把握して使いこなさないと損というもの。積極的に攻める場面では「援護攻撃」と「応援」、ピンチの態勢を立て直すときは「防御」と「魔法補助」というように、状況に応じて臨機応変にコマンドを使い分けよう。スキルゲージの残量には注意すること。

▲ティルとルーフレインのコンビが敵を集中攻撃する「援護」。前衛2人の基本コマンドはこれだ。

◀通常はAIの判断にまかせて、必要な場面にだけプレイヤーがコマンドを設定する戦い方も悪くない。

POINT 2 ◉ コマンドの変更はポーズをかけてゆっくりと

戦闘コマンドを変更したいけど、敵と味方の動きや状況の変化が目まぐるしくて混乱してしまう…。そんなときに便利なのがポーズ機能。ポーズをかけると戦闘はストップするが、コマンドの変更は自由におこなえる。あわてて戦闘コマンドを変えようとして失敗してしまうよりは、ポーズをかけてからゆっくり変えた方が手間はかかるがマシだ。

◀味方の士気を高める効果がある、アリアの「応援」。魔法を使わないときはこれ。

POINT 3 ◉ 士気の低下は危険信号

前作では内部パラメータだった「士気」が表情で把握できるようになり、『2』ではリアルタイムに上下する3人の士気を常にチェックしながら戦える。大ダメージを受けるなどして士気が低下し、脱力の状態になったキャラクターは、防御以外のコマンドをほとんど実行できなくなるぞ。そこまで追い込まれる前に、HPを回復するなりアリアの「応援」コマンドを使うなりして士気を高めてやろう。

▶ピンチのときにとりあえずポーズをかけて、作戦を考えるという方法も。

POINT 4 ◉ AIのコマンド変更に注意

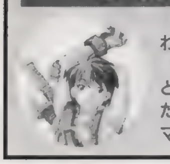
「防御」のコマンドを実行していたはずのキャラクターが突然モンスターに突撃したり、使う命令は出していないのにスキルを使用したりなど、戦闘中にキャラが勝手な行動を取ることがある。これはそのキャラが、プレイヤーが設定したコマンドよりも自らの判断を優先したために起こる現象だ。士気が低下したキャラが、コマンドを無視してひたすら「防御」に徹するのもこれと同じ。つまり、主人公たちは士気が極端に上下したときに、勝手にコマンドを変更して独断的な行動に走る場合があるのだ。味方のキャラたちが独自のAIで判断、行動するこのシステムは、楽勝のモンスターを相手にする場合はとても便利だが、ボス戦などで発動するとかなり怖いことになる。大事な戦いでキャラが勝手な行動を取り始めたら、すぐにコマンドを元に戻そう。

このゲームでの戦闘はPOINT3でもあるように、常にキャラの表情を見て士気をチェックしておくことが大切だ。

▲3人のうち1人でも脱力の状態になると、とたんに危機に陥ってしまう。

◀ティルがいきなり剣術スキルの技を繰り出した！スキルゲージを1本消費するだけに、これは痛い。

ティル・ウェイロード

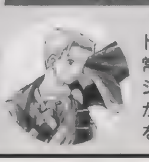


普段はオトボケでも、戦闘では相変わらず頼りになる存在。「気合い」や「強撃」のコマンドが追加され、一段と力強い攻撃が繰り出せるようになった。剣術スキルよりも、この2つのコマンドをメインに戦った方が強いかも。

アリア・ハイランド

「攻撃」、「援護」、「補助」と3系統の魔法を使いこなし、「応援」で味方の士気を高めることもできる、唄って踊れる魔法使い。パーティの司令塔である彼女の魔法を効果的に使い分ければ、どんなピンチもひっくり返せる。

ルーフレイン・ロゼ



洗練された格闘術で、ティルとツートップを張るもう1人の戦闘要員。通常は「援護」でティルとのコンビネーション攻撃を繰り出し、スキルゲージが溜まったら体術スキルで大ダメージを与える戦い方が有効。

ポイントQ&A

Q：ティルの「強撃」やルーフレインの「盗み」のコマンドが実行できないことがあります。なぜでしょう？

A：戦闘コマンドの中には、使うとスキルゲージを消費するものがいくつかあります。「強撃」と「盗み」もそのコマンドなのですが、そういったタイプの戦闘コマンドはスキルゲージが溜まっていないと使うことができないのです。おそらく剣術や体術の技を使った直後で、ゲージが不足していたものと思われます。

攻略編

ゲームの基本をひと通り押さえたところで、ここからはストーリー前半の流れに沿って、「浮島の神殿」と「混沌の塔」の2つのダンジョンを徹底攻略！　マップを参照しつつダンジョンを隅々まで探索しよう。

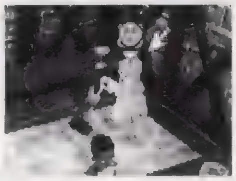
マップ上の記号解説

Ⓢ～セーブポイント	Ⓛ～レバー	箱～木箱
魔～魔法陣	Ⓡ～ボタン	柱～スイッチの柱
宝(－)～宝箱(色)	封(－)～封印機(色)	↑～床の矢印
落～落とし穴	タ～タル	

アルファーウの街

◉まずは情報を集めて冒険の下準備

オープニングのやりとりで、ダンジョンへと向かう前に、街に立ち寄ることで意見が一致した主人公たち。一行は「アルファーウの街」へとフリーメルを寄せる。いよいよ始まる冒険の下準備として、まずはこの街で情報を集めるのだ。アルファーウの街で特に重要なスポットは、もちろん人と情報が集まる酒場。しかし、その前に商店街や居住区など街のいたる場所に足を運んで、クリックポイントを片っ端からチェックしよう。いざダンジョンに入ってから苦労しないように、もらえる経験値は全部いただいておくことが大事だ。酒場では「浮島の神殿」など、さまざまなダンジョンの情報をマスターから聞けるほか、どこか謎めいたダジャレ好きの女性から、街に残る昔話を耳にできる。これから長い付き合いになりそうなこの2人からは、とことん話を聞いておこう。


▲妙なダジャレを連発する謎の美女。その正体は？

浮島の神殿

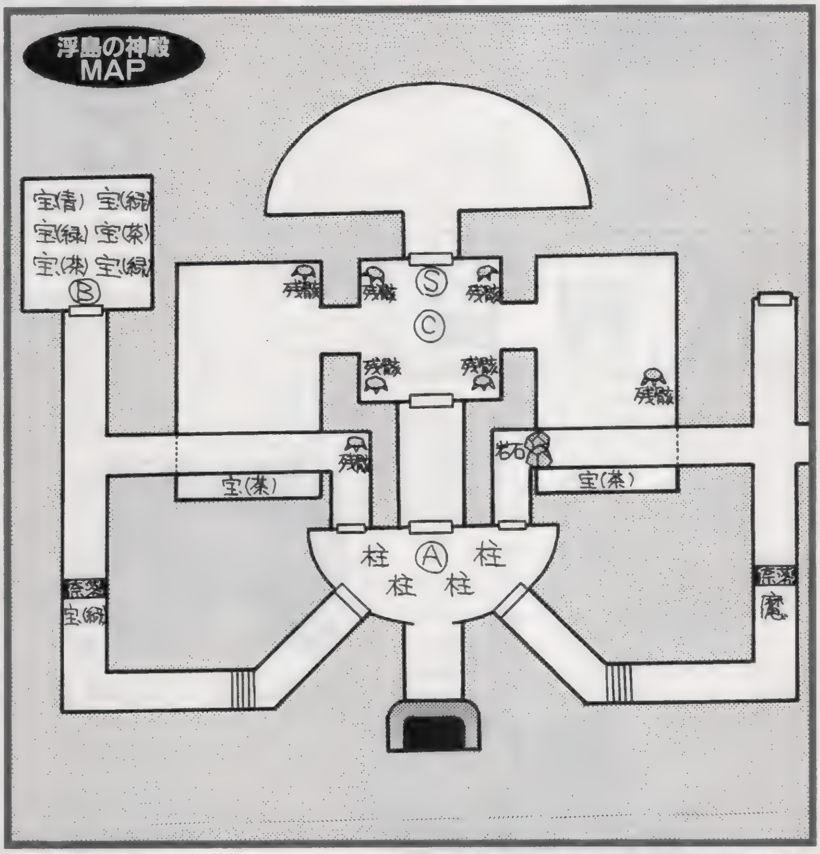
◉ティルいわく「いいダンジョン」にはお宝がいっぱい

ティルがオープニングで"いいダンジョン"と称していた場所、それがここ「浮島の神殿」だ。入ってみればなるほど、アイテムの入った宝箱や、経験値が得られる仕掛けが豊富なわりに敵の守りは手薄で、主人公たちにとっては確かにいいダンジョンである。「ネオリュード」の独特なゲームシステムに初めて触れる人は、ここで探索を進める手順とモンスターとの戦い方をじっくり把握しておくといい。ルーフレインの技術をもってしても開けられない宝箱と、岩にふさがれた通路はこの段階ではどうにもできない。

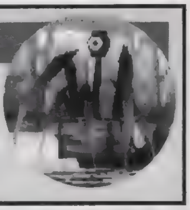
CHECK POINT Ⓐ
この部屋にある4本の柱は、それぞれが扉を開く鍵になっている。壊れている1本を除けば残りは健在なので、全部作動させて扉のロックを解除しよう。柱を作動させたキャラには500ポイントの経験値が入る。3人で仲良く1本ずつ作動させること。ちなみに扉のロックを解除したあと、もう一度柱をクリックすると再びロックできる。意味はないけど。

CHECK POINT Ⓑ
思わず小踊りしたくなるような宝箱部屋。しかもほとんどが緑か青の宝箱なので、ルーフレインとアリアに解錠させれば多くの経験値が得られる。レベルに差がつかないように、中身のアイテムはティルに取らせよう。宝箱の鍵をティルに壊させると、スズメの涙ほどの経験値しか入らなくて悲しい思いをする。くれぐれも気をつけて。

CHECK POINT Ⓒ
ボスの部屋に通じる扉は、部屋の中央にある2つのくぼみに赤と青のオーブをはめると開く仕組みになっている。赤と青のオーブは左右の広間で手に入るぞ。ボスは巨大な音機兵のアッザム。見た目程度には強いので、ボスの部屋に入る前にはデータをセーブしておくといい。パーティのHPが減っているようなら、魔法陣まで戻って回復しよう。



要注意モンスター



赤と青のオーブが置かれている広間の奥にはそれぞれ宝箱があるが、その片方はミミックだ（どちらがミミックかは内緒）。頑張れば倒せないことはないが、かなりの強敵なので苦戦は必至。ヘタをすると全滅の恐れも…。

BOSS ――――「アッザム」

戦闘が始まったら、ティルとルーフレインの2人をすぐにアッザムの足止めに向かわせよう。でないと、あっという間にパーティの至近距離に接近されて、アリアにも攻撃の手が及んでしまう。うまく相手を引きつけたら、ティルとルーフレインは「援護」でアッザムを集中攻撃。アリアは「補助魔法」で2人をサポートするのだ。

◀ザコは相手にせず、アッザムを集中的に攻撃！　余裕があればアリアも魔法で攻撃だ。

アルファーウの街

◉早速、失踪したシィールを追って混沌の塔へ

神殿で出会った少女、シィールをつれてフリーメルに戻った3人は、記憶喪失になっている彼女の身元を街で調べることにする。ところが少し目を離したスキに、シィールは街を抜け出し「混沌の塔」へ行ってしまった。商店街にいるオヤジから塔についての情報を聞き出したら、酒場でダジャレ好きの女性と会話しよう。

◀目を離したスキに一人で歩いていくシィール。このあと、広場や東通りなどで彼女の姿を見かける。なんとも行動につかみどころがないのだ。

◀「混沌の塔」についての情報は、商店街にいるオヤジから聞き出せる。塔に向かったシィールを急いで追いかけよう！

ポイントQ&A

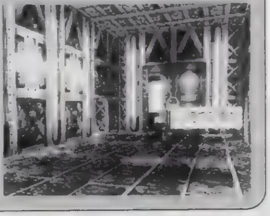
Q：魔法陣以外に、移動中にパーティのHPを回復する方法はないのですか？
A：残念ながら、移動中は魔法陣を使うこと以外に味方のHPを回復する方法はありません。ただ、HPが残り少なくなっている仲間がいれば、戦闘に入ったときにアリアが真っ先に回復してくれるので、弱い敵と何度も戦えば味方の態勢を立て直すことはできますよ。

混沌の塔 1F

◉扉の封印をすべて解き放つのだ

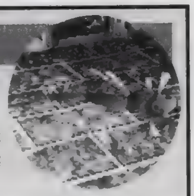
シィールが入っていった巨大な扉を開くには、このフロアにある7つの「封印機」をすべて解除しなければならない。マップの構造はほとんど1本道の単純なものなので道に迷う心配はないが、封印機が置かれている部屋で待機している強力なモンスターには注意が必要だ。中央の部屋にある魔法陣を拠点にして、1つずつ確実に封印を解いていこう。封印を解くついでに、行きどまりの通路にある宝箱の中身に手を入れておくのも忘れずに。

CHECK POINT Ⓐ 巨大な扉の前にある青い封印機をアリアが調べると、封印機の解除に必要なアイテム「青いペンダント」が手に入る。これを使って黄→赤→青の順番ですべての封印機を解除すれば、扉の封印が解かれて2Fに進めるようになるぞ。例によって、封印機を解除したキャラクターには経験値が入る。ここは思いきって、普段は経験値を得るチャンスの少ないティルに重点的に稼がせるのも1つの手だ。

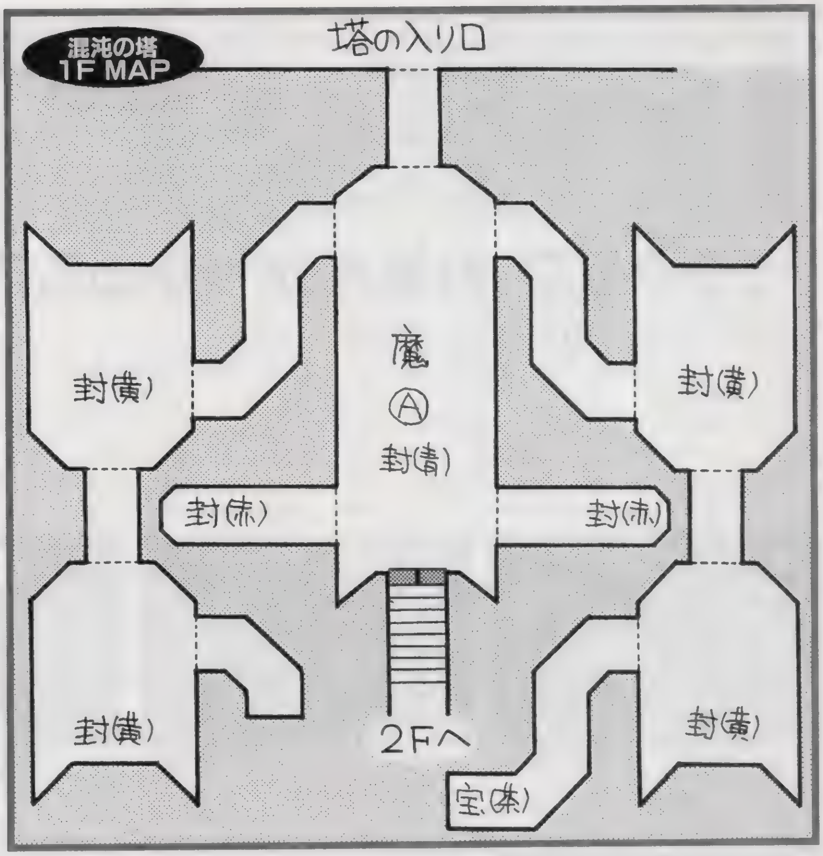


▶封印機の解除には「青いペンダント」が必要。必ず手に入れること。

要注意モンスター



強力な連続攻撃を繰り出すうえに、毒まで持っているやっかいな敵。それでいて、倒しても得られる経験値は少ないものだから、戦っても何の得もない。見かけたらさっさと素通りした方が無難だ。



混沌の塔 2F

◉怪しいボタンやレバーはとにかく触ってみるべき

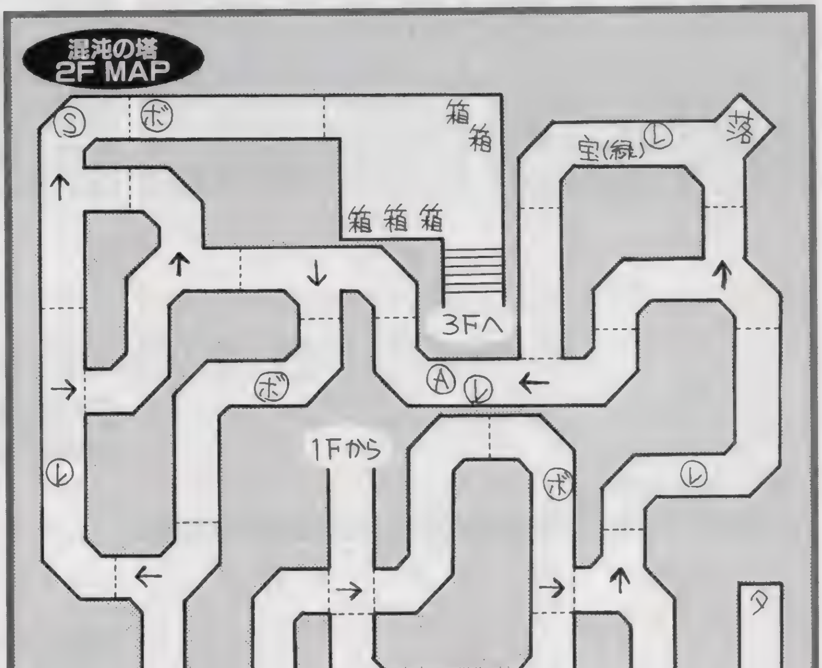
意味ありげに床に描かれた矢印や、ところどころの壁や床に仕掛けられたボタンとレバーなど、何かと目を引くものが多いこのフロア。特にレバーやボタンはいかにも怪しげで、あまり触れてみる気にはなれないのが正直なところだろう。しかし、これらの仕掛けは全部がトラップというわけではなく、中には作動させると良い変化が起こるものもある。少々の被害は覚悟で手当たり次第に触ってみた方が、結果的には得をするぞ。

CHECK POINT Ⓐ ルーフレインやアリアが調べた場合、危険を感じてそのままにしてしまうⒶのレバー。このレバーをティルに調べさせると、なんの疑問も持たずに罠を作動させて1Fへとまっ逆さまに落ちていく。ところがこのとき、どこに隠されていたのか、謎の宝箱も一緒に落ちてくるのだ。これを調べると、剣の貴人セリードとの戦闘に突入し、なんとか勝てば召喚アイテムの「戦いの護符」を入手できる。これで、戦闘が楽になるぞ。

▶何の疑いも持たずに作動させてしまうあたり、いかにもティルらしい。

要注意モンスター

フロアの南東、行き止まりの通路がある一角には、前作でも強敵だった風の精がうろついている。はっきりいって現段階で勝てる相手ではないので、接触して戦闘になってもすぐに逃げてしまおう。



ポイントQ&A

Q：新キャラクターのシィールが、戦闘に参加することはないのですか？
A：これも残念ながら、答はノーです。パーティに合流するとはいえ、シィールはあくまでNPC。戦闘に参加することはありません。おそらく戦闘中は、安全なところに隠れて3人の活躍を見守っているのでしょう。

クライムクラッカーズ2

ACT性、システム面ともにパワーアップして帰ってきた名作A・RPG。
今回は『2』ならではの戦術やシナリオ分岐について攻略していくぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作同様、相変わらずグリグリ動くダンジョンに、プレイしていて3D酔いをおこしてしまいました。前作よりもキャラクターが立つような演出（アニメやCCシアター）が盛りだくさんになっており、非常に楽しめますから前作のファンも初めての人もぜひぜひプレイしてみて下さいね。酔いますけどオススメします！（袋）

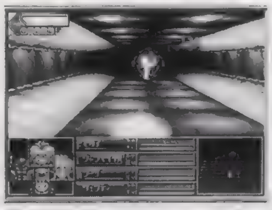
発売中 A・RPG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

『クラクラ2』の基本がつかめるデータ&戦術攻略編！

◉各キャラクターの特性を知ることが勝利へのカギ

ほとんど3DSTGのようなノリで展開するこの「クラクラ2」。このゲームは各キャラの得手不得手な戦い方を把握して、それを補完するようなパーティの組み方が重要になってくる場合が非常に多い。というわけで、ここでは登場する8人のキャラ特性と、序盤で入手できる武器について解説するぞ。ちなみにセリア、ウェンディ、ジャンマイケル、シーザ、マードックの5人については常にメンバーとしているが、残りの3人についてはシナリオの分岐によって出てこないこともあるぞ。またシナリオの都合上、強制的に特定のパーティを組むばあいもある。



◀弾数無制限のメインウェポンは射程や連射力をチェック。

▲ウェンディなどが持つ回復系のサイドウェポンは重宝するぞ。

セリア

セリアのメインウェポンは自動照準。威力はそこそこだが、その分射程と連射性能が優れている。ザコとの戦闘はセリアに任せてOKだ。この武器の欠点は、移動しながらの攻撃ができないこと。しかし、サイドウェポンはメインウェポンの強化版なのだ、移動しながらの攻撃も[illegible]。

名称	価格/攻撃力
HGショックパルス	100/30
HGクイックシュート	300/40
VLアロービット	100/60

ウェンディ

武器の名称を見てもらえればわかるように、戦闘での活躍を期待するのは酷。ただし、サイドウェポンの救急箱は仲間全員のHPを回復するスグレ物。ボス戦などでも非常に役立つぞ。ちなみにその回復量がウェンディのレベルに関係するので、普段からきちんと育てておくと吉。

名称	価格/攻撃力
はたき	30/30
モップ	100/40
救急箱	30/50

ジャンマイケル

射程距離は短いが、着弾地点で広範囲に広がり、攻撃判定が一定時間残るという特殊なメインウェポンを持つ。攻撃力も非常に高く、ボス戦などでは頼りになるぞ。肩からミサイルを発射するサイドウェポンはEN（エネルギー）消費量も大きいが、その威力はもっと大きいのだ。

名称	価格/攻撃力
GRディスラプター	200/45
GRヴォルテック	500/55
MLサイクロード	200/60

マードック

武器性能はセリアの物に近いが、マードックは非戦闘員ということもあり、攻撃力は低い。サイドウェポンはアイテムを発見したり、探索に役立つ物が中心。オートマッピングのあるこのゲームにおいては、特に思い入れがなければ、彼の出番は少ないだろう。

名称	価格/攻撃力
RGスターフラッシュ	100/30
RGアースライト	300/40
トレジャーコール	500/ 0

シーザ

格闘技を駆使するシーザのメインウェポンは、拳に装着するグローブ。よってリーチはほとんどないが、その代わり攻撃力は驚異的で、下手な銃よりも強力だ。また、サイドウェポンは周囲の敵すべてに大ダメージを与えることができるので、囲まれたときに活用するといいだろう。

名称	価格/攻撃力
BGメタルスパイク	70/100
BGアイアンフィスト	200/120
赤狼咆吼波	70/300

ベイツ

ベイツのメインウェポンは火炎放射器。射程はほかの銃器に及ばないものの、威力面では申し分ない性能を発揮。発射口から炎の先端までに判定があるのも特徴的だ。サイドウェポンはホーミング機能を持った小型ミサイル。熱源探知により、執拗に敵を追いかけていくぞ。

名称	価格/攻撃力
FLフレイムタン	120/60
FLサラマンダー	400/75
HMホークウィング	120/35

PAN・G

メインウェポンとして剣を持つPAN・Gも、近接戦闘で力を発揮するタイプ。攻撃力もシーザに迫るほどだ。PAN・Gのサイドウェポンは機能が豊富で、敵の攻撃を防ぐシールドや自分の動きを早くするアタッチメントなど、戦闘補助に役立つものが用意されているぞ。

名称	価格/攻撃力
ASブレードギミック	70/100
ASマシンブレイカー	200/120
ACシールドキット	100/ 0

ドルフ

ドルフの持つメインウェポンは、リング状の弾を発射する。弾自体が大きいので敵に当てやすいのだが、攻撃力はあまり期待できるものではない。ドルフのサイドウェポンは宙に浮く機雷のような物で、突進してくるタイプの敵などに非常に効果的である。

名称	価格/攻撃力
SGザッパー	100/30
SGリプルウェイブ	1,000/50
FMフェアリーライト	100/40

※表内の上2つの武器はメインウェポン。一番下の武器はサイドウェポンです。

アイテムを上手に活用して効率良く戦っていこう

上の武器編に引き続き、序盤で入手できるアーマーや冒険に役立つアイテムとその効果を紹介していこう。なお、アーマーの表にある装備可能キャラにある文字は、各キャラの名前の初めの1文字をとった（セリアなら"セ"というように）ことを意味している。

アイテム

消費アイテムは、ステージ間のショップやステージ内にある転送自動販売機で購入可能。体力回復系のアイテムは切らさないように。

名称	効果
リペアカプセル	一定量のHPを回復する薬。1度使用すると無くなってしまうので、常にいくつか持っておきたい。
リバイブパック	戦闘不能になったキャラを復活させる薬。戦闘不能状態は経験値が入らないので、早めに回復だ。
ENチャージ	サイドウェポンの使用により消費したENをある程度回復することができる。
レッドジュエル	ステージクリア時に、取った数に対応したボーナスクレジットが手に入る。たくさん集めよう。
MAPデータ	入手すれば、その面のMAPをすべて（行ったことのない場所でも）参照することができる。
HPアップル	使用するだけで、そのキャラのHPの上限を上げることが可能。見つけたら即使用しよう。

アーマー

ここで紹介する以外にも、まだまだ強力なアーマーは登場する。命あっての物種、アーマー代をケチってしまうことのないように。

名称	価格/防御力	装備可能キャラ
LAハードウェア	90/25	ジ、マ、ベ、ド
LAカーボンクロス	250/35	セ、ウ、シ、P
HAガードベスト	120/30	ジ、マ、ベ、ド

グッズ

一見意味の無さそうな物から役立つ物まで、さまざまなグッズがある。中にはチームランクアップ時に手に入る特殊な物もあるぞ。

名称	効果
えんくぅ	初代『クラクラ』にも登場した白いおサルさん。装備して歩くと少しずつ経験値が加算される。
MAPスコープ	装備すると、常にMAPが画面に表示されるようになる。ただし、歩いていない部分に関しては×。
EXPバッジ	装備すれば、後衛にいても前衛と同じだけの経験値を得る（通常は後衛の方が少ない）ことができる。

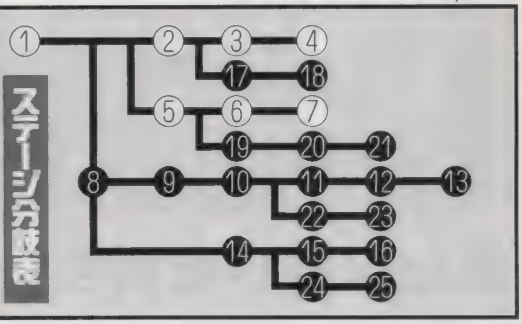
ポイントQ&A

Q：僕は前作からの「クラクラ」ファンなんですが、前作の主人公・エミリアとかは出てこないんですか？
A：出てきます。どこで……というのは、ちょっと勘弁してください（大人の事情）。その代わりお得な情報を1つ。前作のクリアデータがある人は、「クラクラ2」でそれをロードしてみて下さい。すると、普通にプレイしていては手に入らないアイテムが、キミのアイテムボックスの中に……。

◉25ステージにも及ぶ『クラクラ2』のMAPのつながりを紹介

25ステージで構成された『クラクラ2』には、各4～7ステージで構成されるシナリオが、大別して4つある。それらは「ゲットランナー編」、「PAN計画編」、「先史の秘法編」、「海賊の逆襲編」と名前が付けられており、各シナリオに必ずある裏ルートと合わせると全部で8つのルートが存在することになる。各ステージのつながりは右の表の通りだが、問題はその分岐方法……実はほとんど1本道なのである。例えば、最初にプレイすることになる「ゲットランナー編」のルートA（①→②→③→④）をクリアしないかぎり、①→⑤（「PAN計画編」）へ分岐するための選択肢は現れない。ほかのシナリオに関しても同様で、結局は決められた順番に1つずつシナリオをクリアしていくことになる。

▲選択肢を間違えると、同じシナリオを再びプレイすることになる。



ワンポイントアドバイス▶序盤のボスはこう倒せ

ここでは「ゲットランナー編：ルートA」と「PAN計画編：ルートA」の各ステージに登場するボスの攻略法を紹介していくことにしよう。全8ルートの序盤とも言える2ルートだけあって、それほど戦闘はキツクはないが、ボス戦に向けての心得だけはしっかりと身につけておこう。また「PAN計画編：ルートA（①→⑤→⑥→⑦）」のステージ①においては、「ゲットランナー編」と同じボスが登場するので、そちらの攻略法を参考にして欲しい。

シナリオ① ルートA

「ゲットランナー編」

『クラクラ2』初プレイ時には、必ずこのルートを通ることになる。ダンジョンもボスも非常にぬるいので、まずは練習のつもりで色々と試してみるのがいいだろう。また、このルートではパーティのメンバーは強制的に決められるが、セリアを中心に戦っていけば問題ナシだ。

進行ルート
- ①消えかけた太陽のもとへ
- ②その名はゲットランナー
- ③絶対防衛作戦
- ④ひとつの終わり

MAP NO.2 ゲットランナー（α・β・γ・Ω）

■現時点では破壊不可能

ここでは4回連続で戦闘が行われる。最初は「ゲットアルファ」。体当たり攻撃しかしてこないが、スピードを徐々に増してくる。平行移動でかわして攻撃をしよう。次の「ベータ」は「アルファ」とは違いプレイヤーから常に離れるように移動し、遠距離から鉄球攻撃を仕掛けてくる。近接戦に持ち込めば（シーザがベスト）敵は攻撃手段がないので、楽に倒せるぞ。次は「ガンマ」。飛行による移動→着地してのビーム弾のバラ巻きを一定間隔で繰り返す。ビームは避けようとせずガードして、移動のスキに攻撃を与えていこう。3機とも倒すと、3機が合体した「グレートゲットオメガ」が登場するが、現時点では"絶対"に破壊不可能だ。

▲3機とも特に手強くはないが、最後の「ガンマ」のビーム乱射にだけは気をつけよう。

◀「グレートゲットオメガ」に負けると、イベントが発生するのだ。

MAP NO.1 ガンクロウ（スネークモード）

■遠距離攻撃で楽勝！

セリアたちの追う海賊・「カラスのバスク」が操る蛇型のロボット。空中をうねるように飛行しながら、一定の間隔でビームを撃ってくる。直接攻撃は届かないが、セリアの自動照準による攻撃なら楽勝。背後に回られると少々やっかいなので、見失わないように自分たちも回転しながら攻撃しよう。

▶弾のスピードが遅いので、撃たれたらLRボタン同時押しでしっかりとガードしよう。

MAP NO.3 巨大怪獣エボレス

■「エボコロリ」を入手せよ

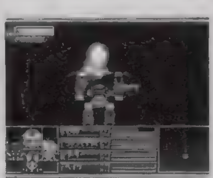
セリアたちの何倍もの巨体をもつ怪獣。下半身→上半身の順に2回戦闘を行うことになる。下半身は、時々ガレキを蹴飛ばしてくる以外特に攻撃はしてこない。一定のダメージを与えれば次の階層へと進めるぞ。上半身は、このステージで入手できる「エボコロリ」を使用しないと倒せないので注意。

◀「エボレス」の吐く火の玉と、手による攻撃は大ダメージ。しっかりガードすること。

MAP NO.4 ガンクロウ（スーパーアーマーモード）

■エネルギーを溜めているスキを狙え

①のボス「バスク&ガンクロウ」が再登場。今度は、3WAYビームに突進、エネルギー弾を撃ち出す「フォトスフィア」を装備。しかもこちらの攻撃をはね返す特殊コーティングで、一見無敵に思える。が、「フォトスフィア」のモーション中にエネルギー球を狙えば、ダメージを与えられるぞ。


▶敵に与えるダメージ量は、「フォトスフィア」を溜めている度合いに比例するぞ。

シナリオ② ルートA

「PAN計画編」

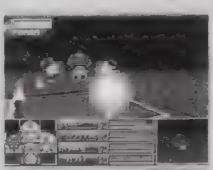
2番目に選択可能なルートがここ。「ゲットランナー編：ルートA］をクリア後に、もう1度最初から始めると、ステージ①を終了した時点で「謎のスターシップからの救助信号」イベントが発生。ここで「スターシップの保護」を選択すれば、こちらのルートに分岐するのだ。

進行ルート
- ①消えかけた太陽のもとへ
- ⑤7番目の少女
- ⑥さびた思いで
- ⑦我が最愛のレベッカに捧ぐ

MAP NO.7 ガンクロウ（ハイド・イン・シャドウ）

■床のスイッチを押しながら戦おう

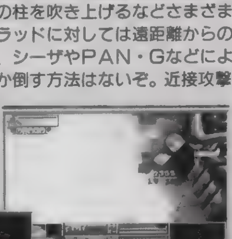
このステージでは、「ガンクロウ」がシナリオ①とは違う形態で登場する。攻撃手段自体はシンプルで、ビーム弾と体当たりのみ。ただ、バトルフィールドが時間の経過と共に暗くなっていき、やがて視界が失われてしまう。そのときはフィールド中央の赤い床を踏めば、また一定時間明るくできるぞ。

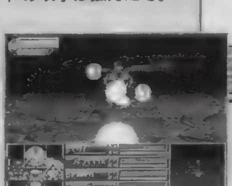

▶今回は中ボスなので、コイツを倒してもステージクリアにはならないぞ。

MAP NO.7 ラッド

■懐にとび込んで一気に倒せ！

遠距離ではホーミングミサイル、近距離では突進しながらのパンチや周りに炎の柱を吹き上げるなどさまざまな攻撃を仕掛ける強敵。ラッドに対しては遠距離からの攻撃はすべて無効なので、シーザやPAN・Gなどによる近接攻撃を仕掛けるしか倒す方法はないぞ。近接攻撃を仕掛けるときには、常にガードボタンを押せるようにしておこう。ラッドの攻撃は強力だぞ。




▲ガードを固めつつ、ラッドの懐にもぐりこむのだ。

◀遠距離攻撃は、すべて無効化されてしまうぞ。

ジャンプシューズを手に入れろ。

というわけでざっと2ルートを紹介してきたが、ここまでクリアしてきたキミたちのチームランクは「ー→F、F→E」と2段階上がっていることだろう。実はこのチームランクこそ、ストーリーを分岐させるための重要な要素。そしてランクが「D」に上がったそのとき、キミは「ジャンプシューズ」というアイテムを入手するハズだ。このアイテムがあればあの「ゲットランナー」を倒すことも可能になるのだ。まずは「D」ランクを目指そう！

◀ルートを一つクリアできれば、エンディング後にランクが一つ上がる。

ポイントQ&A

Q：最初のステージで鍵のかかったドアを開けるパスワードがわかりません。ズバリ、パスワードを教えてください。
A：パスワードはマップのあちこちにある、端末から引き出せる情報を組み合わせれば自ずとわかるハズなんですが……。まぁ、最初のステージだし、出血大サービスでお教えしましょう。「WA45437」これがパスワードです。でもこういうのは自力で探すのがやっぱりおもしろいと思うので、以後はがんばりましょうね。

アーマード・コア
―プロジェクトファンタズマー

数々の新要素が追加され生まれ変わった『アーマード・コア』。今回は知っておきたい基礎知識と新たに追加された新パーツを分析するぞ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリー性が強化された「ミッション」、魅力の新パーツの数々。だけど個人的には前作のデータが引き継げるのが一番嬉しい。こういった外伝的な続編は大歓迎です。残念なのは「ミッション」の数の少なさかな。まぁ、今後もこのシリーズが続くといいです。対戦も楽しいしね。 (強化人間３７５)

12|4 3D・STG	▶¥4,800 ▶フロム・ソフトウェア
	▶MC(１ブロック)、TC ▶2P対戦可

©1997 From Software,Inc.

新たな戦いを勝ち抜くための基礎知識を伝授!

◉前作から自分の愛機を持ち込もう

このゲームは、現在発売中の「アーマード・コア」の基本システムを踏襲した最新作である。そのため前作のセーブデータを使用して、プレイすることも可能なのだ。もちろん普通に始めても十分楽しめるが、「強化人間」や「基準違反機体」といったデータがあればそのまま使用でき、より一層楽しさが増すはずだぞ。また、前作でのみ入手可能な隠し武器を持っていれば、さらに有利に戦えるのだ。それに、慣れ親しんだ機体でプレイした方が愛着もあるしね。

◀前作での全てのミッションをクリアしたデータがあれば、重量オーバーでも出撃が可能(「ミッション」、「アリーナ」ともに)なのだ。

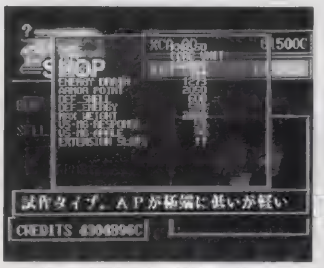
◉まずは「アリーナ」モードで資金稼ぎ

前作にもあった「ミッション」(もちろん作戦内容はすべて新作)のほかに、今作ではＣＯＭと１対１で戦い賞金を稼げる「アリーナ」が登場。前作に比べてみると、「ミッション」モードの難易度は高くなっているので、新たにゲームを始める人はもちろん、データをコンバートした人も戦いのコツを思い出す意味も含めて、まずは資金を稼ぎやすい「アリーナ」に挑戦することをオススメする。また、ここでは賞金以外に、ショップには売っていない貴重なパーツを貰えることもあるぞ。

▶最初の方の敵は弱いのでサクサク勝てるハズ。貰えるアイテムもかなり使えるし、修理費や弾代もかからない。まずは「アリーナ」だ。

◉新パーツを入手せよ!

新たに追加されたパーツは全部で数十種類にもおよぶ。今回はその中のショップで最初から購入することのできる６種類を紹介しよう。どれもかなりの高額だが、その価格に見合うだけの性能を持つものばかり。特にこのゲームからプレイする人は、まず「アリーナ」で資金を稼ぎ、納得のいくＡＣを組み立てるようにしよう。それから「ミッション」に挑戦だ。



▲新パーツは使えるものが多いけど、かなり高価なのが難点。当然といえば当然?

◉目的に合ったACを組み立てよう

パーツの種類からもわかる通り、ＡＣのバリエーションにはかなりの種類がある。初心者の人は、お金が貯まると、まず武器などのパーツに目が行きがちだが、まずは心臓部でもある「ジェネレーター」のグレードアップをオススメする。これの性能が悪いと高価なアームやレッグなどが装備できないのだ。まずＡＣ本体をグレードアップしてから武器などに資金をかけるといい。

さて、どんなＡＣを造ればいいか迷っている人に、下に代表的な２種類のＡＣを紹介するので参考にしてほしい。装備が中途半端なものより、極端なタイプの方が使えるぞ。

▶ＦＣＳも左右に走りながら攻撃したいならＴＲＹＸ−ＱＵＡＤといった横長のサイトのものを装備するなど、価格ではなく戦い方によって決めよう。

高機動、近距離戦タイプ

ヘッドはレーダー付きのHD−ONE。コアはXCL−01かXXA−S0、アームはもっとも軽いAN−25を装備するのがいい。レッグは移動スピードの速いLN−501がオススメ。武器はWG−XFwPPk。「ミッション」など相手が多い場合はWG−XP2000などの軽くて弾数の多い武器に変え、肩にミサイルなどを装備しよう。

重武装、遠距離戦タイプ

ヘッドは上と同じ。コア、アームともにAPの多いものがオススメ。レッグは移動スピードより積載量を考え、キャタピラタイプのLC−MOS18。多少スピードが欲しいなら4脚タイプもいい。これらのタイプなら最強のグレネード、WC−GN230を移動しながら撃てるのもポイント。とにかく火力で勝負だ。

WM-SMSS24(BACK WEAPON)

この武器の特徴は、最大４発もの誘導ミサイルを真上に発射するので障害物に隠れながら相手を攻撃できる点。ただ、あまりに高い障害物(ビルなど)は越えられないのと、相手に命中するまで時間がかかるのが難点。しかしうまく使えばかなり強いぞ。

XXA-S0(CORE)

XCL−01よりも軽くて積載量も多く、オプションスロットも１つ多いといいことずくめのコア。実弾系の武器に対する防御力が高い。機動性を取るならこのコアで決まりだ。ただし、当然のことながらAPはもっとも低いので注意。

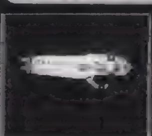
WG-RFM118(ARM WEAPON)

最初から装備しているライフルの強化版。弾数は同じだが、連射が可能になっている。しかし、コストパフォーマンスはイマイチ。「ミッション」では実弾系だと弾代を取られるのがイタイ。その分ロックオンの範囲が広いので、初心者にはオススメ。

B-HP25(BOOSTER)

パワーが低いので上昇スピードは遅いが、ゲージ消費量と重量の少なさは魅力。空中に浮遊できる時間が長いので、かなりの間、空からの攻撃が可能になる。左右のダッシュ攻撃と併用すれば、かなり有効な戦法となるだろう。

WG-XFwPPk(ARM WEAPON)



前作での隠し武器、WG−1−KARASAWAの弾数を増やしたもの。その分、多少攻撃力が低くなっているので残念。だが、その弾数と重量の軽さはかなりの魅力。アーム用武器としてはかなり優秀。機動タイプのACにはなくてはならない武器。

FBMB-18X(FCS)

最大ロックオン数とロックスピードが最も優れたFCS。かなりの広域をカバーできるので、遠距離戦タイプのACなら重宝するぞ。ただ問題はあまりにも高すぎる価格。よほど資金に余裕がある場合以外無理に買う必要はない。

ポイントQ&A

Q:前作である条件を満たすと「強化人間」になれると聞いたのですが、その条件を教えてください。

A:条件は資金を−50,000クレジットにするだけ。これで「強化人間」になり、装備はそのままで、最初からプレイできるのだ。「強化人間」になるとレーダーを装備していなくても敵の位置が画面に表示されたり、ブレードを振り上げた瞬間、タイミング良くジャンプボタンを押すとウェーブ攻撃をすることができるのだ。

©Sony Computer Entertainment Inc.

グランストリーム伝紀

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

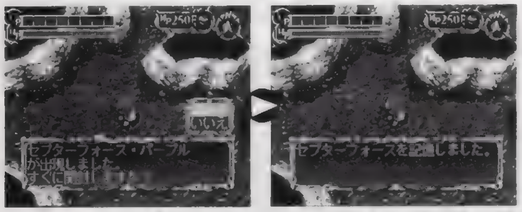
戦闘システムに隠された究極のシークレット「セプターフォース」を徹底攻略! セプターフォースでしか手に入らないレアなアイテムをゲットせよ!!

このページで攻略している「セプターフォース」は、戦闘のテクニックを極めた上級者のプレイヤーのために用意された隠しフィーチャーです。出現させる条件が厳しく、最高の8段階まで持っていくことは困難ですが、このシステムでしか手に入らない超レアなアイテムもあるので頑張って挑戦してみましょう。 (がんのじ)

発売中	▶¥5,800	▶SCEI
A・RPG	▶MC(1ブロック)	

戦闘を極めた者のみが手にできる「セプターフォース」ゲットにチャレンジ!!

敵をノーダメージで倒すと出現し、開封するとアイテムやお金が手に入る「セプターフォース」。これを開封せずにセプターに記憶して、次の戦闘でもセプターフォースを出現させると、より貴重なアイテムを入手できるのは前号でも説明したとおりだ。しかし、敵を無傷で倒すとなると、これがなかなか難しいもの。ということで、ここではセプターフォースをゲットするためのポイントを伝授するぞ!



▲セプターフォースを記憶すると、ダブルアップ式にもらえるアイテムが良くなっていく。最高8段階まで記憶できるのだ。

セプターフォースの取得にかかわる条件

条件1 ■ノーダメージで敵を倒す
敵モンスターとの戦闘に、ノーダメージで勝利する。この条件さえクリアすれば、とりあえずセプターフォースは出現する。ただ、これに条件2～4を重ねてクリアすると、開封時により良いアイテムを入手できるぞ。可能な限り、ほかの条件も満たすように努力しよう。

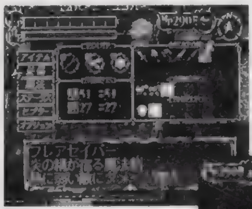
条件2 ■盾や魔法、アイテムを使わない
魔法とアイテムはともかくとして、盾を使わないで戦うという行為は「ノーダメージで戦闘に勝つ」という条件に対し、キビシイ状態になってしまう。ダッシュやサイドステップなどのアクションをよほど巧みに使いこなさないと、この条件をクリアするのは難しいぞ。

条件3 ■必殺技をヒットさせる
必殺技は威力が高いぶん当たるまでの隙も大きく、むやみやたらと乱発するわけにはいかない。敵の攻撃をサイドステップでかわした直後や、背後に回り込んだときなど、相手が反撃できない場面で使おう。出してしまえばガード不能なので、攻撃範囲内にとらえていれば確実にヒットする。

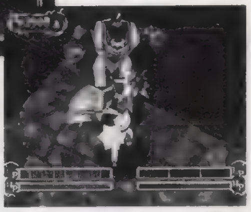
条件4 ■戦闘の時間を短くおさえる
どれだけ素早く相手を倒せたかも、セプターフォースの中身を変化させる要素の1つになっている。とはいうものの、HPの高い敵と戦えば確実に長期戦になるし、時間を気にするあまり、冷静さを欠くのも失敗の元なので、この条件はあまり気にしない方がいいかも。

セプターフォースゲットの心得.1
◉属性を持つ武器を使おう

火や氷、風などの属性を持っているモンスターは、その対になる属性の武器で攻撃すれば大きなダメージを与えられる。敵によっては一撃でダウンさせることも可能で、反撃の機会を与えずに勝つのも難しくないのだ。問題はモンスターの属性を見抜く方法だが、これは見た目と名前で容易に推定できる。それでも判断できないようなら、ひと通りの攻撃魔法を試して、弱点の属性を確認するといいぞ。



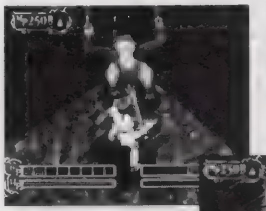
▲属性を持つ武器はゲーム中盤から手に入りはじめる。攻撃力も高く、頼りになるのだ。



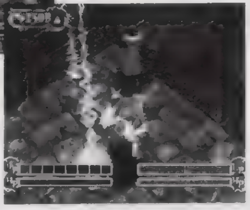
▶アイスゴーレムは火に弱い。というように、弱点は安直に判断してOK。

セプターフォースゲットの心得.2
◉戦う相手は慎重に選ぼう

少しズルイようだけど、セプターフォースをゲットしたいのなら戦う相手を選ぶことも大事。ゴーレム系やガーディアン系など、動きが鈍く攻撃パターンの単調なモンスターが狙い目だ。逆にマーダー系、ソルジャー系のモンスターは攻撃を先読みしにくく、さらに動きも速いので避けた方が無難だぞ。要は自分が戦いやすいモンスターを選んで、確実にノーダメージでしとめることが重要なのだ。



▲カモにするモンスターを決めてセプターフォースをゲット! この際、とことん鬼になれ。

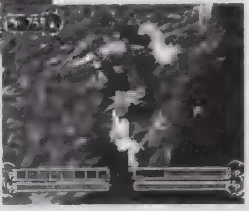


▶多彩な魔法を駆使する魔法使い系のモンスターも、戦いづらい相手だ。

セプターフォースゲットの心得.3
◉敵の必殺技を巧みにさばこう

あるていど距離を取って(あるいは至近距離で盾をかまえて)敵の攻撃を誘い、回避した直後に反撃するのがもっとも安全な戦い方だろう。しかし、モンスターもまれにガード不能の必殺技を繰り出してくる。そのときには素早く必殺技の攻撃範囲外に逃げるか、攻撃して相手の出ばなをくじかないとダメージを受けてしまうぞ。基本的にはイチかバチかで攻撃して、出ばなをくじく方法がよいかも。

▲互いに必殺技を繰り出した場合は、一瞬のタイミングの差が勝負を分ける。ドキドキの瞬間だ。



▶この状態からの回避はまず不可能。運を天にまかせて武器を振れ!

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

秋の紅葉シーズンも終わり、めっきり寒くなってきました。これから年末に向けて、たくさんのゲームが発売されますが、皆さん買ったゲームは全てクリアできていますか? もしわからないところがあって、まだクリアしていないゲームがありましたら、そのゲーム名とわからないところを詳しくハガキに書いて当方までお送りください。クリスマスはもちろん、年末年始までゲームに明け暮れる超スペシャリストたちの電撃ライター陣がその謎をタダで解いてくれますよ。ラッキー!

あて先 ■〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q:必殺技がうまく出せません。コマンドはしっかり入力しているつもりなのですが……。

A:このゲームの必殺技は、◎ボタンを押すタイミングが少しシビアに設定されています。コマンドの最後(「← ↓ →」というコマンドなら→)と同時に◎ボタンを押す感覚でコマンド入力を完成させると、かなり出やすくなりますよ。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でケームのデザインからゲームプロクラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 テッサンの基礎からケームキャラクターのテザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 デッサンの基礎から、2D・3DCGクラフィック及ひ2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導 今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 テッサンの基礎から今流行の3Dクラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プロクラミンクを勉強する本格的な養成講座です （1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 将来、ケーム評論家、ケームアナリスト、又はケーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

単科 月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00 ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 フロクラミンクは苦手たか、ケームのアイティアは豊富で自信かあるので、ケーム開発ツールで自分のテザインしたケームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です（1、2年コース）

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!

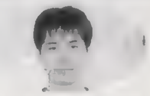
速報! ゲーム会社内定者続々!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスよりグラフィッカーとして内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたび(株)コンパイルにプログラマーとして内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

わずか3秒！まとめて抜ける無痛脱毛を完全自動化!!

処理したいムダ毛をつまむだけ、あとは機械が全自動で毛の芽を破壊しながら瞬時に引き抜く――このオートシステムによる男性専用の脱毛器が、使用者の間で大きな反響を呼んでいる。痛い、抜けない、すぐ生える…などの従来の不満を一掃、これで女性に毛嫌いされる全身モジャモジャ毛も一発解消！秘密㊕兵器の登場だ。

生えない、痛くない！と大反響!!

田口文男さん

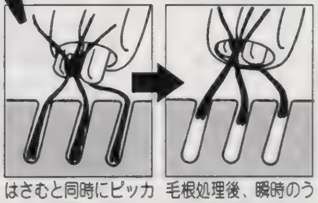
オートシステムによる無痛完全脱毛で大反響を呼んでいる男性専用脱毛器『フローラセブン』。川崎市の田口文男さん（23歳・会社員）もその効果を実際に体験した一人だ。

「以前はカミソリで全身をジョリジョリやってました。でも剃り跡は残るし、またすぐに生えてくるしで…」という田口さん。『フローラセブン』を使ってまず驚いたのは、その操作の簡単さだという。

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは器械が勝手にまとめてサッと抜いてくれる…痛みもまったく感じないし、カミソリと比べたら雲泥の差です。でもこの脱毛器、本当の効果は1カ月後に実感できるんですね。だって一度処理した所がツルツルのまんまなんですから」

『フローラセブン』、その効果の秘密は、現在最も確実な方法として定評のある高周波脱毛法を、すべてオートマチック化したことにある。

新方式！ピッカーが自動的に引っ込む!!（実用新案取得）



はさむと同時にピッカーから高周波が発生

毛根処理後、瞬時のうちに自動的に引き抜く

モテる男の㊕脱毛術！

ただはさむだけで高周波がどんな剛毛も根こそぎ!!

早くて確実な脱毛を低価格で！

まずはその操作方法だが、まとめて数本のムダ毛をはさむだけでいい。あとはコイル状のピッカー先端から自動的に高周波が流れ、毛の発生源である毛乳頭に到達。瞬間的に乾燥させることで、一度にその活動を停止させてしまう。さらに、枯死状態になったムダ毛は、自動的に引っ込むピッカーの動作によって瞬時に引き抜かれてしまう。

はさむ↓毛の芽を破壊↓引っ込む↓抜ける――この一連の動作にかかる時間は、わずか3秒と実にスピーディ。さらにすべてオートマチックで実行されるから、失敗や痛みのない完全脱毛が実現するというわけだ。

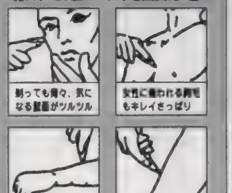
男性専用だからどんな剛毛も瞬時に引き抜く

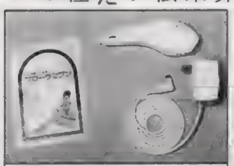
コイル状ピッカーの採用によって、気になる部分のムダ毛を数本まとめて次々に処理できるから、ストレスを感じることもない。もちろん、男性特有の剛毛からウブ毛まで、どんなタイプのムダ毛も瞬時に解消できる。ヒゲからスネ毛まで、全身これ一台でOKだ。

さらに、万一ピッカーで皮膚をはさんでも、安全回路が自動的に高周波を止めるから、肌を痛める心配もない。

たった一万円台の予算で、これだけの脱毛効果を簡単に実現できる方法は稀だ。この『フローラセブン』、女性にモテるための第一歩として、男性用ムダ毛対策術の一番の本命と言えそうだ。

場所を選ばず完全脱毛！





『フローラセブン』
（女性用も同価格）

- ●一括特価　14.800円
- ●分割価格　15.800円
（初回5.800円、後月々5.000円×2回）
※送料いずれも500円+消費税

■セット内容/本体(高周波出力55V、消費電力MAX5.5A),ACアダプター、使用説明書

★お急ぎの方は今すぐお電話で　東京(03)5285-3751〈代〉（営業時間 午前8時～午後8時 土日、祝日も受付中）

◆FAXは24時間受付/年中無休　東京(03)-5285-3260

■商品はお申し込み受付後1週間以内にお手元にお届けします。代金のお支払いは、商品到着後8日以内に現品同封の振込用紙で最寄りの郵便局からお支払い下さい(消費税は別途加算)。万一お気に召さない場合は8日以内の返品可(その際の返送料はお客様の負担となります)。

NDM 日本ダイレクトメール社

〒162　東京都新宿区早稲田鶴巻町556

ハガキでの申込方法

※ご捺印をお忘れなく！

50円　郵便はがき　170-91　東京豊島局69号　日本ダイレクトメール社行

電撃P・S405L係へ「フローラセブン」を申込みます。
- ●支払方法(一括か分割)
- ●〒.住所
- ●氏名(フリガナ) ㊞
- ●年齢
- ●電話番号

※18歳未満の方は保護者の署名と捺印が必要

ウラワザデータベース

まずは「電気グ○ーヴ」のCDをセット、次に「ミッキー○ーチ」を入れる。すると「ピ○チュー」が!?……変な夢を見た。

Ver.6.1

LV20 バイオハザード　ディレクターズカット

★タイミング命の早撃ち！

武器を装備して、「調べる／攻撃」ボタンを押しながら「構える」を押して射撃。発砲後タイミング良く「構える」を押すと、通常の1.5倍程度の速さで連射できる。

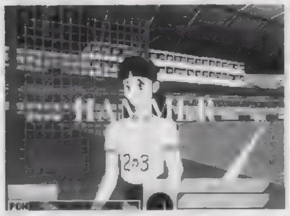
LV20 ナムコミュージアムアンコール

★『〜スピリッツ』のBGMが……

「ドラゴンセイバー」のタイトル画面で対地＆対空攻撃を押しながら㋜を押してゲーム開始。すると、前作「ドラゴンスピリッツ」のBGMでプレイできるぞ。

LV50 情熱☆熱血アスリーツ

★やっぱりギャルです♥



▲一見妖しい(笑)新キャラが登場！競技場にミスマッチの体操服姿がおマヌケでグーです。

タイトル画面で✚上、下、下、下、△、□、×、◎の順にコマンドを入力しよう。すると、「MATCH　PLAY」モードで2人の女性キャラが使えるぞ。出身地＝ひみつのユカリ・ミナヅキと、出身地＝謎のリディア・レベジュ。実力、経歴ともに謎のキャラだ……。

LV80 装甲騎兵ボトムズ外伝　青の騎士ベルゼルガ物語

★これですべて使えます!!

まずはモード選択画面で「オプション」を選択。次に、「メモリーカード」に合わせてR1+R2+L1+L2+△を押しながら、✚上+◎を押して決定すると、ATのカスタマイズ画面が現れる。ここでカスタマイズしたATをメモリーカードにセーブすれば、タダでイカスATが手に入るのだ。また、戦闘中に㋜でポーズをかけると、カメラ視点が変更できる。R1+R2+✚キーで視点の移動、L1、L2でズームの操作ができるぞ。

▲コマンドが成功すればATのエディット画面になる。

◀自分だけのカスタムATを、好きな視点から鑑賞できるぞ。

LV50 ブラッディロア

★隠しモードいろいろ

人気の獣人格闘ゲームに妙なモードが見つかったぞ。まずはキャラクター選択画面でR2を押しながら決定するとSDモード。次に、L2を押しながら決定すると頭でっかちモード。最後に、L2+R2を押しながら決定すると手だけ大きくなるのだ。ちなみに、最後のモードだけは、レベル4以上でノーミスクリアしていなければならないぞ。また、各キャラでレベル4以上をクリアするとさまざまなモードが追加される。特に、ALICEを使ってレベル6以上をノーミスクリアするとセーラー服バージョンが追加されるのだ！

◀SDうさぎ。普通ならかわいくなるところだけど、これは……。

LV50 ファイナルファンタジーⅦインターナショナル

★アイテム無限増殖！

「インターナショナル」版で、アイテム増やし放題というウラワザが発見されたぞ。やり方は、まずはパーティの誰かに「Wアイテム」のマテリアを装備させる。戦闘に入ったら「Wアイテム」コマンドを選択して、1つ目のアイテムを選択して決定。次に2つ目のアイテムを決定してすぐにキャンセル。すると、1つ目のアイテムが1つ増えているのだ。この「決定」&「キャンセル」を繰り返すだけで、どんどんアイテムが増えていくぞ。戦闘は「ウェイト」モードにしておくと楽かも。

◀超貴重品のラストエリクサーも……。

◀この通り！とりあえずすべて増やしたぞ。

編集部情報 HYBRID

★隠しパスワード

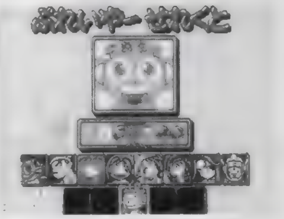
超お得なパスワードを大公開！　ゲーム開始前に以下のパスワードを入力しよう。①銃、爆弾が無制限：「#W@NN@CH#@　T69696969＊」。②全マップ表示：「B#RTH＊W@RK　＊S#X＊D#@TH」。③ステージセレクト：「#W@NN@W@RP　696969696９」。以上のパスワードは併用可能となっている。すべて入力すれば、3DSTGが苦手な人でも、いとも簡単にクリアできてしまうハズだ。

▶これなら迷っても大丈夫。あとは強力な武器を手に入れれば、無制限で撃ち放題に！

LV20 パズルボブル3

★隠しキャラが使えます

キュートなPZG「パズルボブル3」に隠しキャラが見つかったぞ。「とことん対戦」を選んで7連勝するごとに隠しキャラが現れて、これに勝てば使えるようになるのだ。やり方はとても簡単だけど、成功させるにはある程度の腕が必要なのだ（泣）。



▲「うきっ！」ってな感じの妙な新キャラ。ほかにも個性的すぎる変なキャラたちが出番を待っているのだ。

LV20 ストリートファイターコレクション

★『ゼロ』モードでキャミィを使おう

「アーケードモード」でベガを選択して、ランキングの1位をとり、ネームエントリーで「CAM」と入力。「VSモード」でベガにカーソルを合わせて㋜を2回押せばキャミィが使える！

LV20 ストリートファイターコレクション

★小ネタいろいろ

キャラ選択画面で豪鬼にカーソルを合わせて㋜を5回押せば真ゴウキが使える。同様に、サクラに合わせて㋜を5回押すと、サクラの追加カラーが使えるぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F DPSウラワザ係

FAX 03-5281-5232

24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（1名）／北海道　岡田亨くん。LV50（3名）／熊本県　内田大貴くん、東京都　進藤正臣くん、神奈川県　関根恭子くん。LV20（5名）／愛知県　堀田道孝くん、兵庫県　重平潤くん、神奈川県　後藤宗二くん、宮城県　園山明くん、東京都　前河麗奈くん。

ネオリュード2 はじめて物語

個性あふれる3人組の冒険者、ティル、アリア、ルーフレインが、さまざまなダンジョンを舞台に大活躍！　L（リーディング）・RPGの第2弾『ネオリュード2』を今回は徹底解剖。さあ、素敵な冒険に出発しましょう。

まんが／岩瀬さとみ

©1997 Technosoft Co., Ltd.

小さなキャラでも負けないのだ 矢印で指定して下さい!! その1

●L(リーディング)・RPG『ネオリュード』って？

「リーディングRPG（以下L・RPG）」、聞く人によっては耳慣れないジャンル名ではないでしょうか。ここでいうリーディングとは、（Lead＝導く）の進行形です。要するにL・RPGとは「導くRPG」という解釈になります。RPGの新しい方向性としてこの新ジャンルを打ち立て、画期的なシステムのもとゲームに結実させた作品。それが、このたびの新作、「2」がリリースされた「ネオリュード」シリーズなのです。ここではまず、「ネオリュード」シリーズの中核をなすL・RPGのシステムについて解説していきましょう。

L・RPGのシステムにおいて、ゲームの主体となるのは「クリック」です。プレイヤーは画面上のカーソルを動かし、移動したい場所や、調べたいポイント、話しかけたい人などをクリックします。するとキャラクターがクリックされたところまで移動して（導かれて）、話しかけたり調べたりといった行動を自動的におこなってくれるのです。クリックすると特別な反応があるポイント（クリックポイント）は、カーソルを合わせると「！」マークのついたマーカーが表示されます。その「！」マークのおかげで、画面を隅々までクリックして反応があるところを探すといった、面倒なことをしなくてすむのもポイントです。戦闘に関しても基本は同じで、3人のキャラクターの戦闘コマンドを選択して、あとは敵か味方をカーソルでクリックするだけで戦闘は進みます。手軽で簡単な操作、クリックでキャラクターをリードして冒険を進める、軽快でいて奥の深いゲーム展開。それがL・RPG『ネオリュード』の真骨頂と言えるでしょう。

▲クリックでキャラを導きます。怖がらなくていいのよ、お姉さんがリードしてあげる。てなもんです

小さなキャラでも負けないのだ 矢印で指定して下さい!! その2

●街は情報の宝庫、ダンジョンはお宝と仕掛けの宝庫

1つの地方を舞台にストーリーが展開する「2」では、ダンジョンの数が5つ以上に増加。情報集めができる冒険の重要拠点「街」も、新スポットとして追加されました。ゲームが終始ダンジョン内でのみ進行した前作からすると、このボリュームアップは劇的な進歩と言ってよいでしょう。人々が生活を営む街では何ができるのか、バリエーションに富むダンジョンには何が待ち受けているのか。そのあたりのポイントについて、ここで少し解説していきたいと思います。まずは、冒険の拠点になる「アルファーウの街」について。この街には広場、商店街、居住区、酒場、西通り、東通りの6つの場所があります。それぞれの場所には生活を営む人々がいるほかに、冒険者を相手にしたお店なども軒を連ねていてとてもにぎやか。主人公たちにとっては、ダンジョンに関する情報を得るのに絶好の場所なのです。情報は基本的に、道行く人と会話をかわすことで得られます。相手の反応は話しかける主人公によって変化するので、1人の相手に対して、キャラを変えつつ何度も会話をすることが重要でしょう。ゲームを進展させる行動が、直接経験値アップにつながる本作では、情報収集が大事な意味を持ちます。次にダンジョンですが、こちらは神殿、塔、鉱山など、かなり種類が豊富です。内部の構造などの特徴もそれぞれ異なり、意表を突く謎解きや仕掛け、アイテムの入った宝箱などが数多く存在します。ダンジョン探索において重要視されるのは、3人の主人公それぞれの個性と能力を生かすこと。街での情報集めに主人公たちの性格が主に反映されたのに対し、こちらは能力的な特徴が展開に結びつくケースが多いと言えます。

▲街ではアイテムが見つかることもあります。カーソルを動かし、こまめにチェックするといいですよ。

小さなキャラでも負けないのだ 矢印で指定して下さい!! その3

●バトルのポイントは「戦闘コマンド」にありです!

前作よりも格段に戦略性が向上している、「2」の戦闘システム。なにせ、各キャラ3種類だった戦闘コマンドが、2倍の6種類に増えたのは大きいです。けれどもそのぶん、モンスターとのバトルにはより的確な状況判断と、それに基づいて3人の戦闘コマンドを組み合わせる作戦が欠かせなくなりました。とりあえず、戦闘コマンドの組み合わせの中からオススメのものを挙げてみましょう。まず第1にオススメなのが、ティルとルーフレインの「援護攻撃」とアリアの「応援」の組み合わせ。こと攻撃力の高いモンスターとのバトルでは、戦闘要員とはいえティルとルーフレインを単独で戦わせるのは危険です。そこで、2人が協力して1体のモンスターを攻撃する「援護攻撃」の出番。どちらも孤立しないように互いをフォローさせ、なおかつ安定した攻撃力を発揮する同時攻撃で敵を着実に減らしていくわけです。アリアの黄色い声援で、さりげなく味方の士気を高めるのも○。次にボス戦など、主人公たちよりもレベルの高い敵とのバトルで有効なのが、ティルの「強撃」とルーフレインの「挑発」、そしてアリアの「補助魔法」の組み合わせです。この3つの戦闘コマンドは、いずれもスキルゲージがないと使えません。そこで、ゲージが溜まるまでは先ほど紹介した「援護攻撃」+「応援」で攻め、使用可能になり次第それぞれのコマンドを実行させると良い感じですよ。ここで紹介したのは、あくまでベーシックな組み合わせの一例に過ぎません。バトルに慣れて戦闘コマンドの効果がひと通りつかめたら、オリジナルのコンビネーションをいろいろ考えて、バトル中の状況に応じて使い分けてみましょう。

▲戦闘コマンドやスキルはポーズをかけると落ち着いて選べます。基本ですね。

ネオリュード2はじめて物語

※あまりにも過激なため、モザイク処理をしております。

小さなキャラでも負けないのだ 矢印で指定して下さい!! その4

●頑張って続けてほしい『ネオリュード』なのです

システムはさらに洗練され、前作で不評だったボリュームの薄さもバッチリ解決し、一段と楽しめる作品に生まれ変わった『ネオリュード2』。こうして、さまざまな角度からゲームを構築している要素を見てみると、わずか2作でよくここまで独自のシステムを確立させたものだと感心してしまいます。確かに重箱の隅をつつくようにアラを探せば、移動が面倒なところや、ダンジョンの探索中にキャラクターの向いている方向が表示されず、わかりにくいなど、気になる点はいくつかあります。けれども、それもゲームに慣れれば問題にならない些細なこと。L・RPGが持つ楽しさはそれをおぎなって余りあるものだと、実際にプレイしているユーザーの皆さんは感じているのではないでしょうか。このシリーズの場合、普通のRPGを制作するよりも、ダンジョン内の仕掛けの設定や戦闘のバランスを取ることがとっても難しいハズ。オマケに、ゲームの性質からして、その微妙な設定やバランスが1つ崩れると、独特の楽しさがガタガタに損なわれてしまう危険をはらんでいるのも想像に難くありません。それだけに、制作には多大な苦労がともなったはずだと思います。しかしそれでも、テクノソフトさんには今後も『ネオリュード』の続編を作り続けてほしいというのが、このシリーズに触れた正直な感想なのです。ティル、ルーフレイン、アリアの3人が経験した1つ1つの冒険を、1本のソフトで描いていくというスタンスも冒険記のようなノリで良いのではないでしょうか。ただ、もし続編を作るのであれば、街での情報集めのシステムを改善してほしいです。さすがにあれは面倒すぎたのでは

▲このシリーズならではのスタイルを崩さず、楽しい作品を作り続けてほしいものです。

読むほどにイラストがうまくなる(熟成)
教育にわるい

風上旬プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。どんなことでも考えつくす、思慮深い風上旬先生にファンレターを！

教育にわるい #30

イラスト／風上旬

よくわかる注釈：(注1)ロトの装備品　(注2)「おでかけレスター レレレのレ」

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

赤い靴の女の子を連れていったのは、異人さんです。では、問題。電撃コラムスを書いてくださるのは？　残り5秒。(答：偉人さん)

★わたしから逃げて！

「てれびゲーム」を作りましょう！　今、若者たちに大人気なもの……それは「てれびゲーム」なのです！　知ってましたか？　ブームに乗るためにもさっそく作りましょう！　『ゲームスクール』の開校です！　まず我々は、ゲームにはどのようなジャンルがあるのかを知っておかなければなりません。地球を侵略しようとする異星人を迎撃するゲーム。パワーエサを食べつくし、あまつさえオバケまでを食い殺しちゃうゲーム。ブランド物(注1)を求め、世界中の町娘とぱふぱふするゲーム。キノコを食べてムクムクするゲーム。天狗が大暴れするゲーム。主人公がただお出かけするゲーム(注2)。などなど、非常に幅広くありますので、ジャンル選びに我々は慎重にならざるを得ないでしょう。

今回、まずは「てれびゲーム」の基本であるアクションゲームを作ってみましょう！　おもしろいアクションゲームには必ず我々をトリコにさせる中毒性があります。ほかにも、中学生はニューコースだったり、ポリ浴槽にも安心だったり、偶然その飛行機に医師が乗り合わせていたり、ドラえもんの「人生やりなおし機」って、けっこうヤバめだったり、「電撃屋」の販売グッズ計画に風上キャラはもちろん入ってなかったり……と悲しみに暮れる夜、枕で涙を濡らす夜、キミがいない少し広めのベッドで眠る夜……などがあって、我々をさびしくさせることでしょう。

おもしろいアクションゲームを作るには、操作性と敵配置設定に気を使うことが大事だといえます。よい操作性がテンポよいゲーム展開を、よい敵設定が絶妙でスリリングな展開を、おデブにはノビノビビジーンズを、2枚重ねがよりセーフティな夜を、カルロス＝リベラにはボタンなしの服を、後半にはぜひ自分たちのサッカーを、コナミにはあの頃のスピリッツを……念頭に入れて取り組んでいきましょう。たしかに、今までにないアイデアも大事だとは思いますが、何回遊んでも気持ちのよい……そんな、考えつくされたアクションゲームを作りたいものですね。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い！
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 書けば書くほど長くなって、全然終わらない。この調子じゃあ、あと2〜3回ぐらい続くかもしれません。前のも読み直してみてね。ごめんなさい。

★ゲームとシナリオの関係パート3

この2回、シナリオについて書いてきて「エラく長くなってきてしまっている」のだけど、まだまだ語りたいことはあるので、実は、次号以降もまだまだ続く（笑）。

さて、前回、「コンピュータゲームのシナリオを作るうえでの問題点は、大根役者が物語の筋書きも、自分の役柄も知らないまま主役を演じる。そのために、シナリオに重要な対立関係を作り出すことができない」という事実を指摘し、それを解決するために使用されてきた4つの代表的な方法を提示した。

そして最後に「2つ目の問題（「シナリオライターが役者を選べない」ということ）はドラマを作り出す上でさらに面倒だ」ということを書いたわけなのだが、その2つ目の問題とは「ドラマとは何なのか？」という事実と極めて密接に関係する。

僕の尊敬するシナリオの先生である、シド・フィールドによれば、「シナリオとは会話や描写を含んだ映像によって語られる劇的構成（ドラマチックな構成）の文脈の中に置かれたストーリー」となる。言い換えれば、ドラマとはシナリオライターが設計したストーリーで、読者もしくは観客がそのテーマを見て（聞いて）感情が大きく動くようになっているのだ。この「感情が大きく動くこと」、すなわち「感動」を呼び起こすポイントは、通常は作品の終わりに近い部分に設定される。そして、それを導き出すために「クライマックス」が設定されるわけだ。

さて、この「クライマックス」とはなんなのかといえば、一言で述べれば「主人公の対立関係の解決」に尽きる。例えば「スターウォーズ（映画の１。全編のエピソード4）」では「ルークがフォースを信じることにより、ルークの内部にあるフォースに対する信頼」が確立される（これによって、ルークの内部にある対立が解決される）。結果として「デススターの破壊に成功する」ことで「帝国と反乱軍」の対立関係が解消され、大団円に向かうわけだ。

ところが、この構造において最大の問題となるのは「対立関係の解決が難しいほど、その対立関係が解決したときの感動は大きい」ということなのだ。

例えば本格推理小説では「犯罪（および、その犯人）と解決しようとする探偵」という極めて簡単な対立関係が成り立っている。この犯罪を構成する謎が難しければ難しいほど（そしてより緻密に論理的に組んであればあるほど）、そのクライマックスである「解決」は盛り上がるわけなのだが……。

問題は「謎が難しすぎると、プレイヤーに解けなくなってしまう」ことだ。プレイヤーがシャーロック・ホームズと同じレベルの推理能力を持たなければクリアできないＡＶＧは、シャーロック・ホームズぐらいにしか楽しめないのは当たり前。つまり、コンピュータゲームでは仮に対立関係を作ることに成功しても、本当に難しい対立関係を組み立て、ユーザーに解かせようとすると「ユーザーが解けない」、すなわちゲームとして成り立たないことになってしまうわけだ。

この問題に激突して、一昔前のＡＶＧは滅んでしまった。そのために、現在のＡＶＧの主流は「先を見るために、簡単なパズルを解かなければ動かないビデオ」のようなものになったわけだ（それでもシナリオを映画的にすることで映画型の感動を味わってもらうことはできる）。

では同じようにシナリオが存在するＲＰＧでは、なぜそのような問題がほとんど見えず、今に至るまで流行っているのか？

その理由は、天才・堀井雄二が作り出した、基本的には「どちらかというと映画的なシナリオの要所に戦闘を組み込み、パズルを解く代わりに、キャラクターのレベルを上げることで先に進めるシステム」が広く用いられているからだ（『ウィザードリィⅣ』などと比較すれば、その謎はないも同然なのだ）。

つまり、今のＲＰＧのシナリオを一言でまとめると「謎は簡単だが、モンスターの壁にぶつかって解けない」ワケ。すなわちＲＰＧにおける感動は、基本的には「ボスを倒す」、「ダンジョンを通り抜ける」といった形で対立関係が解消されるものが大半なわけだ。

さて、ここで再度「難易度が高ければ高いほど解けたときの感動は大きくなる」を、ＲＰＧに敷延してみるならば「ボス（戦闘やダンジョン）が難しければ難しいほど、解けたときの感動は大きくなる」と、こうなる。

この答えはＲＰＧの形式は謎解きにはあまり向いておらず、どちらかといえばアクション映画に代表される娯楽映画のような表現方法に有利だということも示しているが……。

それはともかくとして……。たしかに、今書いたことはその通り。感動できるのはたしかだ。だがしかし、これも「ゲームバランス」の観点からすればムチャクチャだ。

具体的に「ドキドキハラハラの末に正義が勝つ」アクション映画のクライマックスを、なんでもいいから考えてみれば、その「異常なまでの条件の厳しさ」が分かる。

例えば「スターウォーズ」。後ろにはダースベイダーとその一味がこちらを射程距離内にとらえていて、ビームをバリバリ撃ってくる。狙うべきターゲットの幅は約2メートル（おまけに前のパイロットはコンピュータで狙って失敗している）、たったの１度しかチャンスはない、しかも複雑な溝の中で操縦できる範囲は限られている……これだけの悪条件が重なっているのだ。

これをそのままゲームにしたら、たぶんユーザーからは「クソゲーだ」とか「難しすぎる」とかいわれるのは請け合いだ。それをＲＰＧでは「レベルを上げて何度でも挑戦できること」で、ある程度ごまかしているのだが、今度は「困難が大きいこと、すなわち何度も同じ困難を繰り返す可能性を増し、困難それ自体に嫌気がさす可能性も高い」ことになるわけだ。本当は「ヒーローは１度でクリアするからカッコイイ」のに「何度も同じことをやる」のでは美しくもないし、カッコよくもない。感動的なシーンだって、何度も見れば擦り切れて、うんざりしてしまう（そうなった経験は、あるでしょ？）。

つまり「ゲームでありえるためには、ユーザーに解き得る程度の困難でしかあってはならないし、簡単すぎても困る」ということになる。言い換えるならば「ほとんど不可能に見えながらも、奇跡のようにクリアできる」のが理想のゲームバランス（理想の対立関係）となるわけなのだ。

こんなのが簡単にできるはずもないのは明らか……というか、ムチャクチャな要求なのは誰が見たってわかる。

これをやるためにコンピュータでそうしたバランスを操作する方法もあるが、そんなのはしばらくすればバレバレになってしまうし、どうしてもプレイしていて理不尽さがつきまとうだろう。つまり、ゲームとドラマチックな対立関係の解消の両立は極めて困難なワケ。

しかも、この対立関係を解消する方法については、ゲームのシナリオでは、さらに大きな問題を抱えていたりするのだが……すで行数を大幅に超過しているので次回に続く。

※編集部注：「ゲームとシナリオの関係について」という話題は今回で終了するはずでしたが、まだ十分な内容を書き切っていないと考え、それが達成されるまで続けていきます。

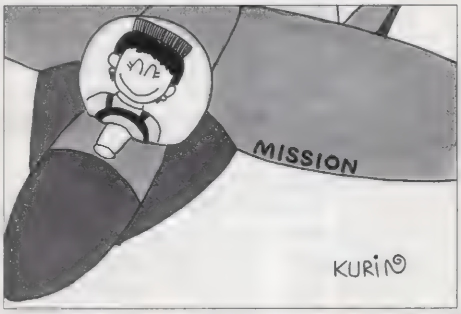
よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！　W杯出場決定！　やった！（担当）

★パイロット気分で ミッション遂行だぁ

近所の家の庭先の山茶花（さざんか）の花がほころび、北風に吹かれて柿の実がゆらゆらと揺れています。暦の上では、立冬が過ぎて朝晩の冷え込みも日に日に増して来ましたね。また、電車に乗っていると来年のカレンダーを手にしている人を見かけるようになったり、年賀ハガキも発売になったりと、あ一今年ももうそんな季節になったんだなぁ、と実感。

今や日本国民の大半が一喜一憂している事といえばサッカーW杯。今現在、日本はBグループの2位をゲットしたところ。それを決めた日本×カザフスタン戦は大量得点を叩き出して爽快な試合となりました。カズとロペスが欠場だったものの、ゴンや高木がよい仕事をしてくれました。世界でも通用するレベルといわれている名波はやっぱりスゴイですね。そんな中、私、個人的に好感を持てたのはカザフのベルダリン監督。見た感じも「日本人？」と思わせる顔つきで親近感を覚えちゃいました。日本に対しても好意的なコメントをしていたりで、すっかりファンになってしまいました。さて、この本が発売されている頃には、きっと日本がフランスW杯に行けるかはっきりしているでしょうねぇ……。なんとかW杯に初出場してほしいものです!!



イラスト／よしきくりん

今回のゲームレポートは『エースコンバット2』。飛行ゲームに初挑戦の巻です。映画「トップガン」ばりの戦闘機の操縦桿を握って、気分はパイロット。カッコイイ～！　さまざまな指令が下されるのですが、最初のミッションは海上飛行から。雲海の中を飛んで敵を攻撃。成功すると「BINGO！」の文字が出てきて本当に気分がいいですよ。2番目のミッションは、雪山飛行。6,000m級の山々が連なる間を抜けていくのは、スリルがあります。テレビの旅番組などで見かける遊覧飛行さながらだぁ。3番目のミッションは、スッゴイものがあります。高層ビルが建ち並ぶシティの上空を飛び回り、攻撃をしかけて行くんですもの。あの街の人々は、さぞかしビックリしていることでしょうねぇ……？　そして、4番目のミッションは古城での戦闘。ここからいよいよ味方が加わってくれます。その男の名は、SLASH。敵機攻撃命令を下すと忠実に働いてくれますよ。操縦しながら味方同士で交信ができるのでSLASHの「やったぞー」の声が聞こえてきたりもします。それから、ミッション終了後に自分の軌道がリプレイで見られるのがおもしろいですね。勝利する度に勲章がもらえるのでちょっぴりエラくなった気分にもひたれますぞ！

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール たまに電撃PS編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近は限定メモリーカードに夢中。クリスマスを待たずして、数がソフトを越えたらしい。

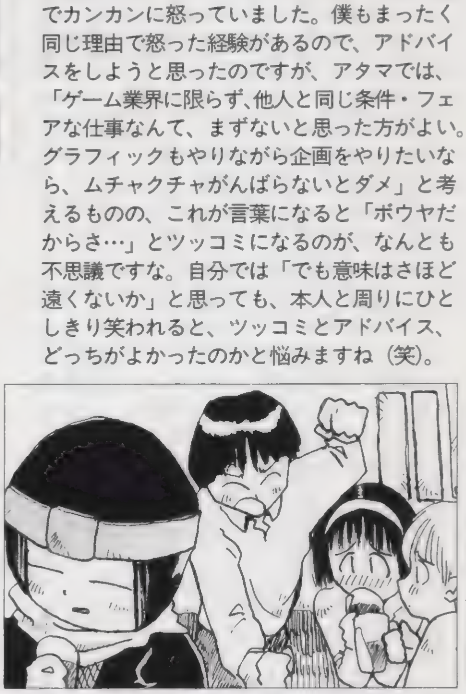
★リゲ○ン飲んで、 ボケとツッコミに喝!?

ゲーム業界も年末が近づくにつれて、忙しさが爆発的に加速します。開発の方は今はまだ「家にいるより会社にいる時間の方が長い」程度のペースですが、睡眠不足が慢性化するので体調を崩しやすく、気をぬくとすぐ風邪をひいたりします。これが会社に泊まるようになれば、毎日の通勤にとられる体力と時間がゼロになるので、まだいくらかマシになるのですけど。でも今からハイペースで仕事をしても、末期まで体力と精神力がもたないのはわかっているので、とりあえず終電で帰って録画しといた「ポケモン」のアニメを見たり、しっとりと『グラディウス外伝』を遊んだりしています。これに「はやく寝ろよ」とツッコミを入れるのは、毛皮のコートより残酷だと思うのですが〝イカガ〟でしょう？

さて、こんな毎日を送っていると、通勤中とか入浴中といった、いわゆる「ウカツな時間」に、マンガのようなボケをかます機会が多くなります。「何回シャンプーしたかわからなくなる」あたりからはじまって（ちなみにゲーム業界の人は朝風呂派が多い）、買ったマンガをカバンに入れたまま忘れて、気がついたときには同じ本が2冊になっていたり、押しボタン式の横断歩道で、ボタンに一生懸命部屋のカギを差そうとしたり（これはオレだけか？）。他人に迷惑をかけるケースだと、私鉄の自動改札機にJRのイオカードを入れてしまい、通勤の「流れ」を止めてしまったり、なんていうのが「よく」あります。

また同じようにツッコミの方も増えてきます。忙しくなると1人でいる機会が多いので、知らない人に心の中で、がほとんどです。文章に書くと陰湿なイメージだなぁ（笑）。

先日、企画を目指すグラフィッカーの新人くんが、「僕はグラフィックの仕事もあるのに、向こう（企画専門の新人くん）は仕事中に書いてる。フェアじゃない！」と、飲み屋でカンカンに怒っていました。僕もまったく同じ理由で怒った経験があるので、アドバイスをしようと思ったのですが、アタマでは、「ゲーム業界に限らず、他人と同じ条件・フェアな仕事なんて、まずないと思った方がよい。グラフィックもやりながら企画をやりたいなら、ムチャクチャがんばらないとダメ」と考えるものの、これが言葉になると「ボウヤだからさ…」とツッコミになるのが、なんとも不思議ですな。自分では「でも意味はさほど遠くないか」と思っても、本人と周りにひとしきり笑われると、ツッコミとアドバイス、どっちがよかったのかと悩みますね（笑）。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★なるか、ゲームソフト流通革命～その2

もうすぐ12月、冬本番ですね。各地から冬の便りが次々と届いてきます。みなさんは冬が来たなあ、という季節感をなにで感じますか？　私の場合は雑誌の年末進行や、年末商戦向け新作ソフトの追い込みなどでめちゃくちゃ忙しくなってくると、ああもうすぐ年末だなあ、と感じます。ちょっと寂しいですね……え、編集部のみなさんも同じですって？

年末追い込みにかかっているのは各ソフトメーカーさんも同じようで、各方面から「間に合わない」とか「落ちる」といった悲鳴のような声が聞こえてきます。今年はマジでスケジュールがきついようで（前にもお話したように、ルーズに組んだツケかもしれませんが）、冗談抜きに発売日がずれ込むソフトがかなり出そうです。

場合によっては出荷数に変動があったりする可能性もありますから、絶対にゲットしたいタイトルは、早めに予約しておいた方がいいでしょう。

前回はＳＣＥＩ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）がＳＭ商品（スロームーブ、つまり売れない商品）を小売店から買い取るというニュースをお伝えしましたが、今回はこれによってゲームソフトの流通が、将来的にどう変わるのかをお話ししましょう。「将来的に」としたのは、現時点ではすぐに市場に影響が現れるような施策ではないからです。まず、前回もお話ししたとおり、買い取り対象のソフトが全タイトルの約２割弱と少ない点です。また、これはあくまでも「ＰＳソフトの約２割弱」であって、任天堂系やセガ・サターンなどの他機種のソフトは含まれていません。

このニュースが流れたときに、任天堂やセガが同様な対策を講じるか、という点が話題になりました。業界筋では「現時点では難しいだろう」というのが大方の見解でした。この処理費用が十数億円といわれる大きな金額になるため、他社では難しいのではという声もありました。たしかに小さな金額ではありませんが、ほかのハードメーカーにとっても、無理な金額というのではないようです。

これは財政的な問題ではなく、あくまでも流通組織の問題なのです。任天堂はファミコンの時代から有名な「初心会」という独自の流通組織を軸に流通をコントロールしてきました。初心会は今年の２月に解散しましたが、問屋さんや販社そのものがなくなったワケではなく、基本的には従来通りの流通形態となっています。セガやほかのハードメーカーも販社の再編成を行ったりしていますが、末端の流通形態は従来通りです。この「従来通り」という部分が、玩具流通（おもちゃの問屋さんなど）とクロスオーバーしている部分なのです。

ＴＶゲームは「おもちゃ」の１ジャンルとして登場し、当然当初はおもちゃ屋さんやデパートでのみ扱われました。まあ、ファミコンショップもコンビニもなかったですからね。ですから、ＰＳ以外の流通ではいまだに玩具流通としての商慣習が根強く残っています。ここではゲームソフトも「おもちゃ」の１つであり、決して知的な著作物ではないのです。ですから、売れなくなればワゴンセールにして叩き売りますし、バッタルート（処分専門の裏流通）に二束三文で流したりもします。

以前より私は機会があるごとに、ゲームソフトを著作物として育てるべきだという持論を述べています。本や音楽・映像ソフトと同様に著作権を保護し、文化として育て、後世に残すべきだと思っています。また、これは業界全体の活性化にも深く関わることでしょう。しかし、残念ながら「おもちゃ」として生まれ、「おもちゃ」としての流通で育ったために、知的な著作物としての扱いを受けることができませんでした。

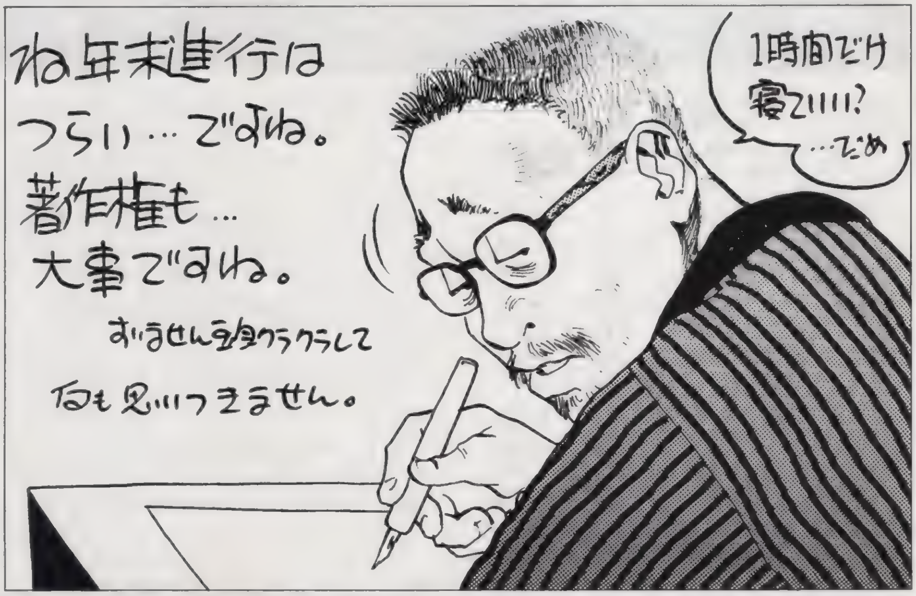
著作物という概念が希薄ですから、中古市場はできる、バッタルートから環流する特価品市場はできる、挙げ句のはてには違法コピー品まで流通したこともありました。

逆にメーカーサイドでも、あまり売れそうにないとわかっていても、初回出荷分を市場にまいてしまって最低限の利益だけ確保できれば、あとは野となれ山となれ……というケースが少なからずあったことも事実です。

こうなると「悪貨は良貨を駆逐する」という経済原則のみが通用することとなり、どんなに優れたプログラムでもセールスとして成功しなければ（成功しても人気が維持できなければ）生き残ることはできませんでした。

ＰＳ発売当初、ＳＣＥがこういった玩具流通の弊害を学んだ上で、音楽ソフト流通のスタイルを基盤とした独自の流通を作ると発表しました。このときは、音楽ソフトと同様の著作権保護も同時に確立されるか、と注目したのですが、ゲーム制作の現場が以前のままだったことと、流通の末端は大部分が玩具店を利用しなければならなかったために、そこまでの改革はなされませんでした。

今回のＳＭ商品の在庫買い取りが、将来的には出版物等と同様の返品制度まで育ち、商品価値の確保と知的所有権の保護がなされるようになれば、ソフト制作の環境も大きく変わると思われます。現在ではほとんど見られないプログラムの印税（売れた金額に応じて支払額が決まる）契約なども多くなるでしょう。アーティストとして独立するプログラマーやゲームデザイナーも増え、小室哲哉のようなビッグネームも登場するかもしれません。■これが本当に軌道に乗れば、ゲーム業界が少なくとも「ガテンな」職場ではなくなると思うのですが……。各メーカーさん、がんばってください。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強! 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ

まんが/岩瀬さとみ

さあ、街はクリスマス気分! ジングルベルでメリーさん! ボクはプレゼントに何をもらうのかなぁ? えっとねぇ……二酸化マンガン! ふ〜ん、そうかぁ。よかったなぁ!

PSの奴隷は、風呂上がりにハダカでうろうろしているとクシャンと鼻水が出てブルブルってきたらハイ、カゼグスリですで、おなじみですねっていうPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリ！ 楽しいね。

あの時……オレの両手から……ボールがこぼれて……ノーサイドの笛がフィールドに鳴り響いた。「もうやめて！　自分を責めるの！」「貴方はそれじゃ、負け犬じゃない！　電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってことまで知りつくしてる貴方が！　なんでこんな所でカニパンを食べていなきゃいけないのよ！」恭子の言うとおりだった……。確かにカニパンは美味しい。だがそれだけじゃ……。どうしてもパサパサね。

最後に笑うのは誰なのか？サバイバルなのさ受験戦争

というわけですが、受験に勝ったからといって＝人生の勝利者ではないわけで……。難しいですねぇ　虫

▲宮城県　NAKOさん：いいですよね。ちょこ。育てがいがあります。

▲愛知県　JESUSさん：スゴイですよね。モデリングも細かいですし。

▲千葉県　MAKOTOさん：髪の毛のからまる感じがステキです。流水。

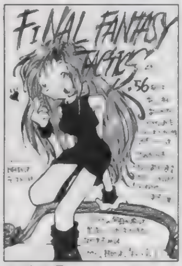
▲新潟県　RATAさん：髪の毛イロイロしてみるのって楽しいですよね。

▲北海道　広瀬川秋人さん：サブゲームがまた良くできてますよね。

▲滋賀県　虎次郎さん：なんで彼女だけ、色っぽいんでしょう。

▲東京都　こめっとFANTAさん：受験頑張らないとです。ガッツです。

▲兵庫県　氷雨丸さん：ムスタディオがいないとですもんねぇ……。



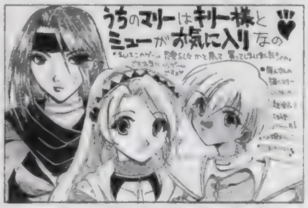
▲千葉県　のこさん：テスト前、イベント前は危険ですよね。わかります。

▲長崎県　川原瑞穂さん：そろそろ情報が欲しいです。ねぇ。

▲宮城県　天野羽人さん：みんなが引いてるのがわかるのが……。

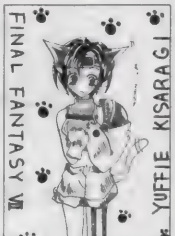
▲神奈川県　KISSさん：似てるといえば似てますよね。ゆったりした動き。

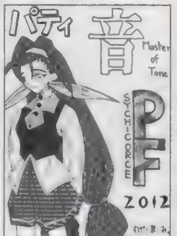
▲大阪府　葉月あおりさん：「2」を待つのが賢いような……アレは……。



◀神奈川県　ちゃたろうさん：女の子パーティ。チビキャラも可愛くて良いですよね。

▶静岡県　抹茶PA2さん：ピクってしそうですよね。





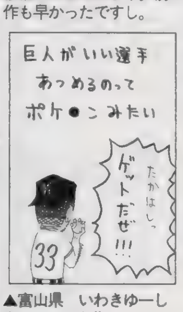
▲京都府　樹塚智さん：移植されるでしょう。前作も早かったですし。

▲福岡県　村上聡さん：かなりガタがきてます。酷使してますし。

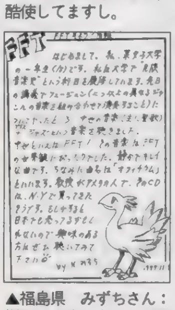
ちょっとアキです

◀福井県　マチコさん：ものすごい差ですよね。きっと。レベル98の差って一体どれくらいあるんでしょう……？

▶神奈川県　小林恭介さん：お疲れさまです。そうです。そういう地道な活動が大事なのです！



▲富山県　いわきゆーしさん：151人集めるまで止まらない？



▲福島県　みずちさん：探すの大変そうですが聞いてみたいジャンルです。

「最近、親友とケンカしました。学校で会っても話をしてません。とりあえず、気まずいんですが、こちらから謝って仲直りしようとも思えません。まあただ、なんとなく不完全燃焼な感じで……どうするのがいいんでしょうかねぇ？」鳥取県　ナガシガードさん：

人間関係は子供でも大人でも、学校でも会社でも難しいモノです。それこそ、老人になってもイロイロあるわけですし。まあ、自分の気持ちが固まってるのなら、ソレに従うのがいいんじゃないでしょうか？　嫌いな人と無理矢理仲直りして、「辛い」と思いながら付き合っていくのは、気まずい現状よりも厳しいんじゃないでしょうか？　自分の気持ちに正直に。ソレが正しいと思われます。

「ゲームプレイの最適な環境ってどんなだと思いますか？　やっぱり１日２時間ですかね？ソレだとクリアまで70時間かかるＲＰＧは単純計算でも35日かかります。ストーリー忘れちゃう様な気が……」神奈川県　マル印統吉さん：

画面以外の電気を消して、画面に直接光が当たらないように白熱灯で部屋を照らす。これがゲームプレイ、というかＴＶ画面を長時間見つめるのに一番、目が疲れない方法らしいです。まあただ、コレに攻略本やＤＰＳを読みながらプレイなんて項目が加わると話は変わってきて、ちゃんと蛍光灯の下でプレイした方がいいワケで……。ゲームの長時間プレイが身体、特に目に悪いのは事実なようです。ということは、身体のためを思えば、１日２時間のゲームプレイが人として正しいのかもしれません。が……２時間じゃぁ……１ＭＡＰ、１クエストもクリアできないし……。そんなこんなでついついやってしまうのがゲーマーの性。それが寝ずゲー＆長時間プレイに続いて行くわけです。体が壊れるのを知っていてそれでもなおゲーム。まあ、人間そうやって悩んで強くなるのでしょう（笑）。

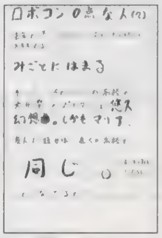
「床部の人はお金持ちなんですか？　貧乏、貧乏って言ってるけど……イロイロ買ってますよね。うらやましいです高校生には夢ですよ。毎月何本もソフト買うなんて」長野県　新庄梁幻さん：

基本的に、床部ライター全員、いい大人です。平均年齢も子供の１人や２人いてもおかしくないくらいでしょう。当然、仕事をして、スゴイとは言えないまでもソレなりにギャラをもらってます。そのギャラを全て自分の趣味につぎ込むワケです。当然、生活費を圧迫します。関係ありません。日本ではそこまですれば、大抵の大人は欲しいモノが買えます（笑）。ゲームソフトのために命を懸ける、特攻野郎たちのお話でした。

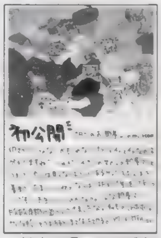
ロボコン0点な人 5TH EDITION

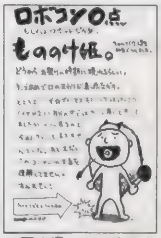
ここんとこ大作不在で、私の仕事もお寒い限り　（ほ）

今は「アザアザ」に夢中なのです。久々にドロドロとハマっております。いやー、いいですな、こういうローグタイプのゲームは。年末の例のナニは自分が人間じゃない（なんか鳥みたいなの）からあまり期待してなかったんだけど、思わぬところでこういう良作に出会えてラッキーみたいな。使い魔の育成や魔法の合成や街の発展と各種ゲームのいいとこ取りでいろんな要素がいっぱいだけど、一番嬉しいのが女の子と仲良くできる恋愛要素ですね。みんなかわいくていい感じです。とくにウェイトレスのパティにメロメロ（死語）で、ダンジョンで小遣い稼いではレストランに入り浸っております。軟弱者なんで脱出アイテム入手＝即帰還を繰り返し、ダンジョン攻略は全然進んでおりませんが。「テイルズオブデスティニー」まではコレ１本で十分かな。おっと「クラクラ２」も買わなくては。初回特典はオリジナルトレカですって。まるで買えといわんばかりだな。あとは「メルティ」に「Ｚガンダム」に「ノエル」に「ＦＭＡ」に（中略）に……。年末のラインナップは寒いと思ってたけど、全部買うと結構な額になりそうだな……。



▲大阪府　金剛トトロさん：そうして世界は０に近づいて……。


▲神奈川県　羽月季留さん：多分見えないでしょうけど……（笑）。



▲岡山県　のぶすけさん：いえ、ダメな人ならどなたでも。

いておこう（実は心の底からそう思っているが）。なんかイラストの一部（とくにハーピィ系）が規制にひっかかりそうな気がしないでもないけど。ところで通常のトレカなんですが、ファルコムはコモンコンプリート。なんとなく買ったＳＮＫコレクションは１箱でコモンコンプリート。それからガンダムクロニクル３も２箱でコンプリートと、コモンコンプがだいぶ溜まりました。かなりの種類に手を出してしまいましたが、今のところフルコンプはＴＬＳだけ。人知れずＥＶＡの第一集の初版も持ってたりする（かなり昔に買った）けど、実はスペシャルのみさとだけ足りない。今やシングル（初版）で５千円くらい。初版のフルコンプって買い取り１万５千円くらいだから、みさとをシングルで買ってフルコンプになった所で売れば、１万円の儲けだなぁとか考えたりしてます。（元手が２万円くらいかかってるけど・ほ）

いいよね。「アザアザ」。クリアするにはかなりの時間と、根気が必要だよ（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

個人的にエルフの「遺作」も好きです。グッドエンドはHなし・笑（魔）→ああ少し重なっちゃって……

ようやく重版され、どこでも買えるようになった「モンスターコレクション」。ところが重版分と初版分では、レアリティマークの色が違う。ゲームするならチャンポンでも何の問題もないが、私のようにコレクションしている身としてはチト困ります。混じってると並べたときになんかみっともないんです。細かいことであんまり気にしてない人も多いだろうけど、私は結構気にしてしまいます。初版分で半分以上集めたんだけど、重版分であらためてコレクションしようかな。こうしてお金を吸い取られていくワケですな。とほほ。ところで随分売れているみたいだけど、あまり対戦しているって人は見かけないですね。やっぱりコレクターが多いのかな。オタク受けするイラストレーター揃ってるからね。ゲームするのは面倒なんでコンピュータゲームにならないかなぁって思ってます。一応ＰＳ誌だから是非ＰＳでゲーム化して欲しいと書

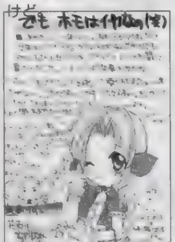
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

気になってしょうがない。トヨタのCMでナンボブラザーズの「カローラII」っていう人のポーズが江頭2:50みたいで。ああ、気になってしょうがない。（中）

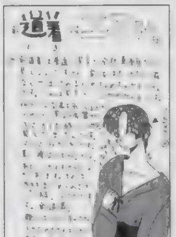
最近また、秋葉原に行くことが多いんです。で、何を買ってくるかというと、これが相変わらずHゲー。たまにコンシューマのも買うけど、H、普通、H、H、Hってな具合で、まるで普通のゲーム買うのを買うようにHゲー買ってる、みたいな状態でして。1カ月でそうだなぁ……20本近くは買ったかも。

そんなに買い込んでどのくらいの時間遊ぶかっつーと、実はそんなにやってないのよ。だって、ほとんどのモノは1回プレイしたらおしまいだからね。「もったいない」と思った人、確かにそのとおり。でもやればわかるって。ほとんどのHゲーはつまんねーんだから（笑）。事実、今回買ったHゲーで語るほど楽しかったのはひとつもなかったしね。

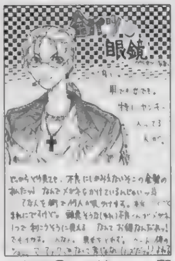
結局のところ、Hゲーを買う心構えみたいなものって、AV買う（借りる）のと変わらないのよ。ゲーム性に期待しないとか、絵の好みで決めるとか、そういうもんだから。ただ、AVと違うのは、そんな中からもコンシューマに負けない作品が生まれていることね。たとえば「闘神都市II」以降のアリスソフトのゲームの中には、相手をふみにじるようなHをすると、シナリオ的な報復（ゲーム進行に影響は少ないけど、プレイヤーの心が痛むような）があったりとか、単なる「Hなゲーム」で終わらせない努力をしてるわけよ。まあ、そうはいっても、ただエロい絵を出してハイおしまい、みたいなバカヤローもかなり多いんで、あんまりホメんのもイヤなんだけど。



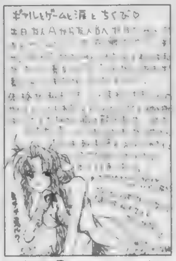
▲福岡県　とりおさん：チュチュカワイイですよね。意味無しで。



▲兵庫県　ごんべえさん：まだまだです。そんなもんじゃないですよ……。

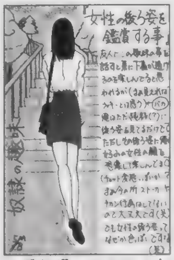


▲静岡県　亜煌さん：賢いけどヤンキーな人って多いですから。



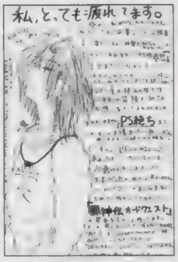
▲新潟県　れん・Mさん：他の人に言えないこともこのコーナーなら……。

▲石川県　卯梨さん：そんな貴方に「くノ一忍法帳」をお薦めです。

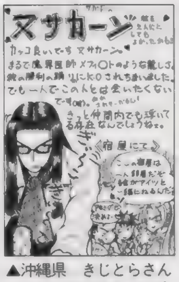


▲愛知県　マニア 5/8さん：バックシャン。色っぽいですよね。

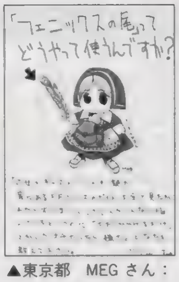
▲奈良県　あいきちさん：小さくても賢くて生意気な感じでしょうか？



▲北海道　百瀬道維さん：ここががんばり所ですよ。きっと。そうです。

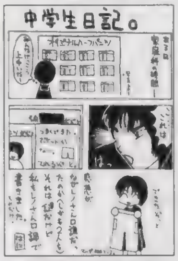


▲沖縄県　きじとらさん：イロイロできるんですよ。きっと。強いです。



▲東京都　MEG さん：こちょこちょって。くすぐります。

▲新潟県　SORAさん：年末には……「2」はまだ出ないでしょうねぇ。



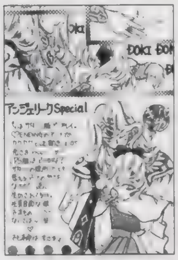
▲鳥取県　はにまるさん：レノさんの仲間なワケですね。

▲北海道　めたるさん：成長早いですからね。１年でお・と・な。

▲静岡県　彪虎さん：コツコツ遊べます。楽しいですよね。

▲神奈川県　らっこさん：あれ、ちゃんと読めたらよかったんですけどね。

▲千葉県　杜士さん：PS版に期待したいですよね。待ってる人多いです。



▲富山県　小薗まりさん：女の子にはたまらないワケですね。

▲神奈川県　想あたみさん：デイル先輩ファン多いです。

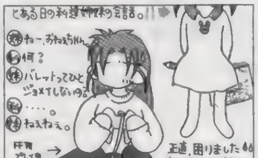
▲東京都　蒼牙環さん：デキイイですよ。正統派ＲＰＧとしてお薦めです。

▲福岡県　櫻璃さん：器用に折り畳むのかもしれませんよ。

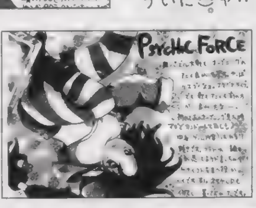
▲埼玉県　矢渡さん：うききくんの大好きなソフトです。

▲長崎県　いちご星人さん：名作マンガシリーズのようです。

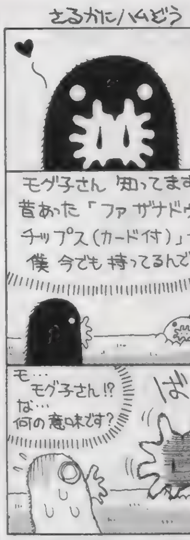
◀徳島県　浅薙柚椰さん：謎が解けるといいですよね。あ、Ｄ４のコメントは浅薙さんに対してでなくて一人ボケツッコミなのです。紛らわしくてゴメンナサイでした。



◀栃木県　みぃくさん：いつも気にいらないキャラは除名してますね（笑）。床部も一緒です。見事に女の子キャラしかいない人が多すぎです。しょうがないのです。



▶岡山県　のぶすけさん：「パズル大戦」かなりハチャメチャで楽しいですよね。元のストーリーがメッチャ暗いだけに、かなり笑えます。ゲームとしてもいいデキですし。

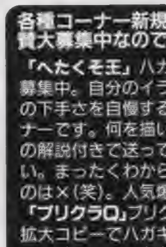


まんが／凪上旬（なぜ彼はモグ子さんに惹かれているのでしょう？　恋は不思議）

★★ゲームライター講座★★

「ライターと編集の仕事の違いを教えて下さい。わかりません」北海道　ひねりさん：

編集はライターの書いた原稿にイロイロ指定して、印刷所に入稿。初校、色校といって本になる前の誌面をチェック。ライターの原稿UP待ちとか、色校待ちとか、何かと「待ち」の多いお仕事です。



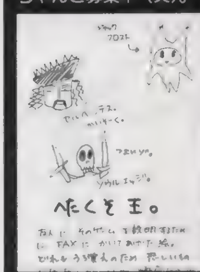
◀神奈川県　白羽優希さん：かなり脱力な感じです。恥ずかしかったことでしょう。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲大阪府　成瀬祥雄さん：記憶を頼りに……でも……

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

液晶モニター買っちゃおうかなぁ……机の正面に置いて「ソウルハッカーズ」やるの。ってパソコンモニターの横にTVモニターあるっちゅーのに（笑）。いや、ちょっと遠いからさぁ。む〜ん。まあでも良く考えると、オレの生活にパソコンって欠かせなくなってるなぁ(ちょっと唐突)。個人所有だけで会社で3台、家で5台(ノート含む)。持ち歩いてるのは2代目モバイルギア。うーん、テクノロジィ。ここでワンポイント。売ることを考えてパソコンを買うならノートがお薦め。買い取り価格がデスクトップよりも格段に高いぞ！　（魔）

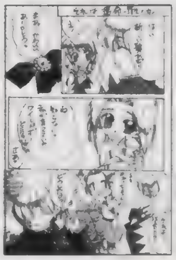
まんが／斉藤和衛（ちゅーかいくらなんでも怖いっちゅーか(笑)）・イラスト／NDO

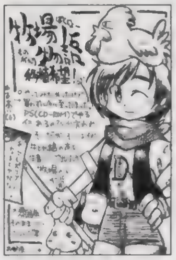
ランキング発表

170：G・紅牙
150：矢渡
140：祥人
130：のぶすけ
120：広瀬川秋人、小林森介
：週末の怪人、RATA
：田中将司
110：むにゃん、北原建光
：柴田恭子
105：S・風雅、谷川由書
100：TOMY、卯梨
：とりお
95：走馬あづみ、NAKO
：瀬山たみ
90：ごぢうり、眠るカバ
85：極楽、美致
80：桜塚ともかお
：清和日和子
80：香月りん、望州あゆら
：隣宮五月、哀原咲
：佐伯まさめ
75：辻槻景太、児玉啓太
70：一郎あきら

●65：ともの、うに、瀬鈴、りるひな、月子、かへえ、飯綱、●60：水輝立、十槻久也、如月龍牙、太一、山口27号、●55：前川、神哉龍、くさかべゆかり、鵜史雷汰、DDT、壬まどら、魚屋、ひなせゆき、神野ゆき、パー子、タカハシヂュン、荒華、えんぢまる、バグ12匹、いわきゆーし、都賀渉、卯月渉、●50：甘露夏生、秋月えま、高橋智子、水鶏、長村アキ、想あたみ、古川緋色、浅薙袖椰、白羽優希、速瀬宵、市藤たか、木村吉伸、藤神零式、大和飛鳥、●45：桐生雅士、うに頭、カステラ歩、かぱゆ、成瀬祥雄、寿々、めもるん、にんじん、杜蓮司、SATOMI、楠本由貴恵、HAPPY、蒼月、野々海ちな、●40：50STORM、立花ありな、いくいな、ひろし、なみなみ軌彼方、鳥太郎、紅阿夏、うつのみやさおり、炭素分子、おれんぢ、老川まゆふぃ、清平ハルキ、綾千、MAKOTO、からなし、小薗まり、さかき和子、有久翼、アウー、大類教士、乳酸菌29号、Yuko.T、ちったん、えんぜるぼーい、ちゃたろう、藤野ケイ

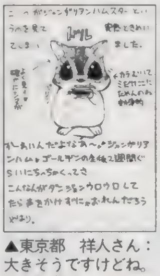
◀神奈川県　ちゃたろうさん：成長ぶりにメロメロ指数UPです。


◀京都府　ミルくんさん：みんなそうやって養豚を営んでいるわけです。

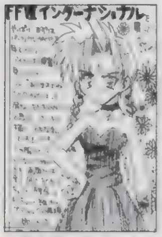

◀香川県　月旅行物語さん：きっと動物はポリゴンでしょう。

▲福岡県　雪太さん：市街戦は怖すぎデス。かなり熱いです。

▲新潟県　RATAさん：増えてるんですよ。ちゃたろうってば。


▲東京都　祥人さん：大きそうですけどね。自分は鳥で。

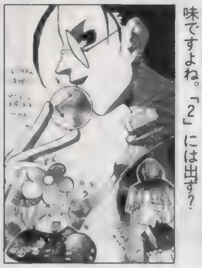
▲京都府　紫狼さん：イロイロ声かけられますよね。年上に。


▲愛知県　葵かりんさん：肩幅広いでしょうねぇ……。目立つ……。

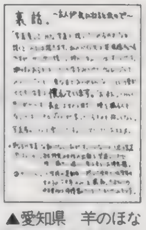
▲茨城県　さかき和子さん：データ消えないのでPS版も○です。

▲三重県　上杉夕夜さん：可愛がりそうですよね。ブラウン。

▲福岡県　毛の雲さん：シリーズファンには……ねぇ。


◀北海道　香月りんさん：ブラドいい味ですよね。「2」には出ず？

▲茨城県　荒華さん：戦闘毎にどきどきです。当然です。


▲愛知県　羊のほなみさん：そうなんですか。スゴイです。

▲東京都　呉竹2号機改さん：東京生まれでも欲しいです。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは12月5日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで依頼されたお使いクエストの目的地ホールステッドの街にたどり着き、その入り口で大賢者ラプラカルに話しかけられたが……。

今や、大地の法とまで言われているギルドにしてみれば確かに、ボクらの存在は危険でしかないのだろう。伝説の剣の完全復活。そして多分ソレなりにスゴイ（大賢者に大陸でトップクラスと言われたのだから間違いないだろう）、ボクの引き出された潜在能力。ギルドの相談役にしてみれば厄介なトラブルの火種でしかない。

「ラムダスとキューが悪事を働くわけがないじゃない！」

「あぁ、そうじゃな、お嬢ちゃん。だがな、ハイそうですかと、放っておくわけにもいかんのよ。そんなワケでとりあえずついてきてくれるかの？」

通されたのは、荘厳にして歴史あるギルド本部の最上階。大賢者ラプラカルの私室のようった。護衛らしいギルド執行部の男たちは入り口の前で立っている。

「さて、話の続きといこう。我々ギルドはキミの意志を確認したいのだ。というよりも、結局、安心したいだけかもしれんな。突然現れたとんでもない力を持つキミが、虐殺や反乱や、無情な行いをしないかどうか」

大賢者がボクの目を見て語りかけている。そのセリフには微弱ながら言霊がかけられているかのようだった。

「正直ですね……今後どうするかはボク自身でも判らないです。とりあえずそのタメに旅だったわけで……」

ボクとローディン、2人ともイマイチ今後どうしたらいいかが見えてこない。まあ、だから旅を始めたわけで……。

静岡県　アイルランドさん：

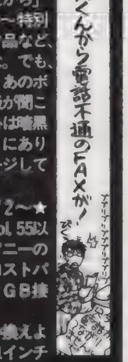
◀神奈川県　有久翼さん：無事にギルドから出られるのでしょうか？

ハードの神様の犬Σ

そろそろ、来年のカレンダーを決めねばならない時期ですね。あなたはもう決まりましたか？　オレは、里緒菜ちゃんとナデシコのどちらにするかで悩んでいます。過去の例からすると、けっきょく両方買うんだよな、こういう場合。　(犬)

ひもじいよ〜！　腹も懐も。今月はマメでも食って生き延びるしかなさそうやね。いや、マジで。それもこれも「カードの精算機が壊れた」という某ショップでの出来事が原因。

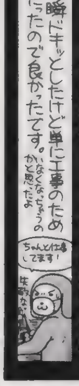
11月某日。いつものように懲りずに秋葉原をウロウロし、用を済ませたら楽しい帰宅となるハズでした。唯一、いつもと違う点は、買い物の量と額が多めになるということだけ。内訳は、LD数タイトル、PCのエロゲー、ポスター、半導体のジャンク品とパーツ、そしてIBMのハードディスク（以下：HDD）といったカンジ。ところがオレは、買い物の順番を間違えたおかげで散々たる出費を招くことに……。予定では、HDDをカードで買う予定だったのですが、ショップのカード精算機が故障し、仕方なく現金払いというハメに。後日でよければカードが使えたけど、目前にムリして取り寄せてもらったHDD（1万回転／分の超〜速いやつ。バカ高）があるのに、物欲を押さえられるはずもなく、即金購入でドカ〜ン！　他の買い物を済ませ、最後に買ったブツだけに懐はシオシオ。「HDDはカード払いだから」という慢心で「スターウォーズ・トリロジー〜特別編〜」のLDボックスとか、ヘンなジャンク品など、衝動で予定外の買い物をしたのが失敗ですな。でも、ベイダー卿に睨まれたら買っちゃうでしょ、あのボックス。今にも「コォ〜ハァ〜」という呼吸が聞こえてきそうだもん。ということで、オレの心は暗黒面をさまよっています。当分、抜け出せそうにありません。だれか、オレのフォースをサルベージして(涙)。いや？　……そうかもね。



★楽しいゲームライフ　〜RGB編PART 2〜★

セガネタをやったおかげで、この企画はVol. 55以来となってしまいました(苦笑)。たしか、ソニーのRGB入力付きTV「KV−21SP1」はコストパフォーマンスに優れているけど、PSしかRGB接続できない……で話が切れたんだよね？

さて、私的な見解として……①TVを買い換えようと思っている。②ワイドTVはイヤ。③21インチの大きさでGood！　という方は、買って損はありません。いや、買うべきでしょう。安いしね。



今年の年末は家電系に目玉商品がないため、メーカー、販売店ともにかなり打撃を受けるのは確実ですから、せめてこのTVだけでも買ってあげてください。ハイビジョンTVやDVDは……だし、売る物がないんですよ。パソコンもだけど。元気なのはゲーム業界だけですね。もちろん客観視してですよ。

そういうことで、オススメ！　とだけいっても購入意欲はソソられないでしょうから、このTVの欠点ともいえる「他機種のRGB接続ができない」という不便さを、この(犬)が自腹を切って解決しましょう。そう！　サターンとか改造したN64(笑)のRGBケーブル（21ピンマルチ端子）が接続できる変換ソケットを1名様にプレゼントします。これは(犬)の自作品なので、詳細をソニーや当編集部に問い合わせるのは絶対にご遠慮ください。約束ですよ。応募要項は次号でお知らせします。お楽しみに！

◆今はこれだと思うのです◆

やっほ〜！　なんとなくご無沙汰の(さ)は最近GHAZNAにはまってます。ボーカルのIZAMくんがお気に入りで、初めてプロモビデオを見たときは、女性ボーカルだと勘違いしちゃいました。ホント、美人でビックリです。しかもとある番組で、髪の毛を剃るした映像見てさらにビックリ！　オイラが高校時代に仲良しだった○代ちゃんに似てるんですよ、これがまた。IZAMくんよりはカワイくはないんですけどね。でも、あの顔と声を見ていると、オーバーラップして昔の○の思い出を思い出してしまうのです……って、何書いてんでしょねぇ。でも、相変わらず広末涼子ちゃんLOVEなのです。涼子ちゃんのシールを送ってきてくれた読者さま、ホントに感謝です。何かあったら、またください(バカ)！

さて長い前振りはこれくらいにして、最近のカプコンの2D格闘に行き詰まりを感じてる、ちょっと心配。明後日作品に登場予定の「ジャスティス学園」。AMショーの開発度50%から、どのくらい進化しているのか楽しみ。……ってネーム量間違えてて空いてるジャン、ここ。まあ、それこそハードエロゲニスト（とてもエロゲーをする人）　(魔)

ヴァニラアイス！」というセリフ。以来、トロトロした奴(とかゲーム)を見ると、つい口走ってしまうことがあります。取りあえず、この第3部で終わっていれば今頃は歴史に残る傑作となっていたと思う。でもまぁ、現在の第5部もやや人物の魅力に欠ける感はありますが、今後の盛り上がりには十分期待できると思います。今のところストーリーにきちっとした芯が通ってるから。あとはこのままズルズルと延びてお話が支離滅裂にならないことを祈るだけです。キチっと終わらせて第6部に突入して欲しい。なんせまだカーズが宇宙から戻ってきてないですから(笑)。第6部では必ず戻ってきてくれると信じてます。って第5部の例のボスが実はカーズだったりして(笑)。そうそう、第4部は読まなかったコトにしますんで、人知れずジョジョ年表から抹消しておいてくれると嬉しいです　(続いたりして・ほ)

音が良いのも特徴です。21インチはソレなりにOK。ゲーム専用に買いかも？　魔

「ジャスティス学園」よさげだよねぇ(魔)

一般客に紛れ込み、電撃屋で七瀬さんのポスドリ。6本ゲットしてホクホクと家に帰ったら、そのうちなんと4枚が同じ絵柄でがっかりでした。うーん、またやろうかなぁ。期間限定だしなぁ。どーせなら全種ゲットしておきたいなぁ。念のために言っておくと、いくら関係者といってもタダで貰えるほど甘くないんですよ。どうでもいいけど、電撃屋にお金払うのって、なんかギャラを返却してるって感じで複雑な気分であります隊長。　(ほ)

（告白）

「宇宙人とコンタクトするのが夢な山崎さん（仮名）は外見結構可愛いのでガンガンこくられてます。が、断り方がスゴイ。「今、ラフェリエット（彼女の友だちの宇宙人の名前）さんからの電波はどんな状態だかわかりますか？」とか「好きなＵＦＯの色は？」とか、相手が完全に引いてしまうようなことを言ってのけます。こないだ、「なんで誰かとちゃんと付き合わないの？」と聞いたら「人間ではＡちゃん（私）のコトを一番愛してるから」と言われて同性にドキッとしてしまった自分（高生２年女子）が悲しいです」青森県　ノラチキショさん：

年甲斐もなくスタンド能力が発現する夢を見てしまいました。結構楽しかったのでこりゃココで書くネタになりそうと、目覚めた瞬間には思ったのですが、なんかその後二度寝したらどんな夢だったか忘れてしまいました。そんなワケで、仕方ないので現在のジャンプで唯一読んでいる「ジョジョ」のことでも書きましょう。今や「ジョジョ」といえば幽波紋ですが、私はどっちかっていうと最初の波紋の方が好きです。とくに第2部（ジョセフ・ジョースター）は何度読み返したことか。登場人物たちもいいし、とにかくセリフが熱いんですよ。あの頃は本当に、名セリフが多かった(しみじみ)。幽波紋編ではやっぱり第3部が一番。戦いの駆け引きが凄かった。以前ほどでもないけど名セリフも多く、つい日常で使ってしまいます。きっつぁんの場合「やり込んでいるな、花京院！」だそうだが、私の場合はボルナレフの「トロいぜ、

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、ＭＶＰ狙いは大変だけど、がんばってみてね！　（魔）

手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト44はアンコール・ラマンティアの遺跡周辺で起こる謎の現象の調査、原因究明です。アンコール・ラマンティアは古代クロアティア王国の祭儀場跡と言われ、未だ最深部は謎に包まれるダンジョン形態の遺跡。本来何が起こっても不思議ではないのですが、最近、その周辺でも怪異（行方不明、集団発狂、正体不明の存在による襲撃）が報告され始めました。この謎を解きあかし、出来るなら原因除去するのが今回の依頼です。選択は次の３つ。①本当の仕掛けがないか確認してから動く。②とりあえず、触ってみる。③まずは障害を一掃する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（62号）発売日の12月12日（消印有効）。コーナー名は「ＤＰＳど44」だけでＯＫです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の63号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第62号　12月12日発売号（第59号発表＋第65号分募集）
第64号　12月26日発売号（第60号発表＋第66号分募集）
第65号　１月16日発売号（第61号発表＋第67号分募集）

今回のあて先は「ＤＰＳど44」

もっとこだわりたい人は

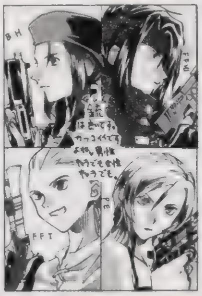
オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

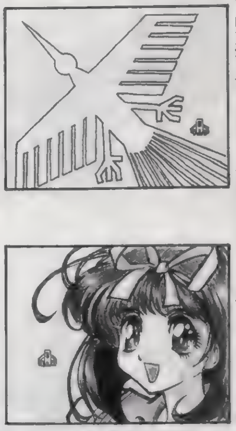
次のページは57号募集分の発表

▲北海道　古川緋色さん：結構ないんですよ。正式な資料って。



▲茨城県　美波さん：みんなカッコイイですよね。これからも増えそうです。

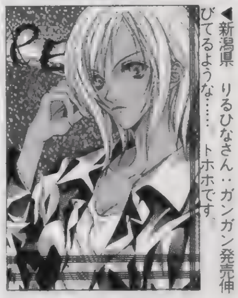
ギャグカシラン3.3



まんが／岐阜県　田中将司（うますぎです。空から見ないとですよね）・イラスト／Ｃ次郎

▲神奈川県　走馬あづみさん：ユフィは応援も熱中しそうですよね。

▲広島県　寿々さん：脇役が主役ですからね。それにしても……元主役たちは？



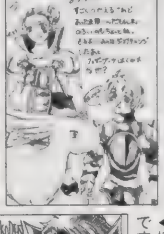
◀新潟県　りるひなさん：ガンガン発売伸びてるような……トホホです。

◀大阪府　雨宮五月さん：ハイレグバリバリの連邦軍制服です。

◀滋賀県　魂迂さん：2大ウェポンは手強いですよ。かなり。

◀兵庫県　SATOMIさん：いつでもハマれるいいゲームですよね。

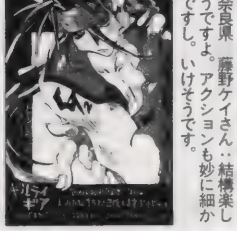
◀滋賀県　魂迂さん：ゲームどうなるんでしょうねえ？



◀宮城県　月草氷雨さん：オートにするとかなり賢いです。

◀埼玉県　眠るカバさん：渋いですよね。「2」の情報が……。

▲長野県　湖山たみさん：ＳＳの「ソウルハッカーズ」はどこでもセーブができるんですよ……。これが「ペルソナ」にもあれば……。



◀奈良県　藤野ケイさん：結構楽しそうですよ。アクションも妙に細かいですし。いけそうです。

◀鹿児島県　かうち沙耶さん：犬ですか。まっしぐらなのです。これで強いんですから……（笑）。

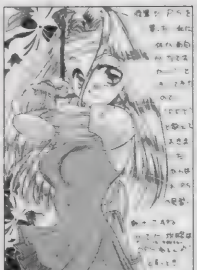
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。宇宙人好きも奴隷も同じ様なモノですからね（笑）。女の子同士禁断の愛にちょっと走ってみるのもいい経験かも……って無責任ですね。はい。すいません。

「ソウルハッカーズ」のソフトの中に、12月に「女神転生」シリーズのトレーディングカードが発売されると書いてありました。今までかたくなにトレカにはハマらないと誓っていたのですが、ついに私もその世界に足を踏み入れることになりそうです。それにしてもトレカ、流行ってますねぇ。ソフト買うたびにいろいろなゲームのカードが付いてきて、もう家には「限定版」のトレカがいっぱいです。ソフトのオマケとしては、ポスターより始末に困らないのでいいですけど（ポスターはトレカの5倍はあります。もう貼る壁がありません）。　（う）

かなめBOX

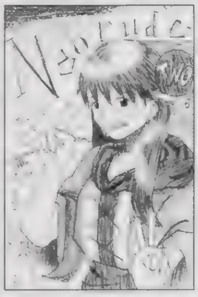
まんが　白倉かなめ

「昆乱しますって　深夜ずっと遊んでたらしいね」

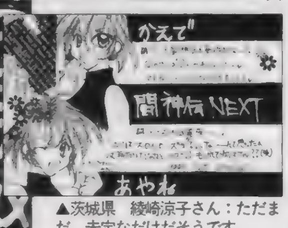


◀京都府　月子さん：PSと一緒にDPS。これはもう、バリューセットというか（笑）。

◀神奈川県　佐伯まさめさん：ピカチュウはピカー、以外にチャーと鳴きます。



◀福島県　FOXさん：フリーメルが人気です。有機飛行船ですけど。



▲茨城県　綾崎涼子さん：ただまだ、未定なだけだそうです。

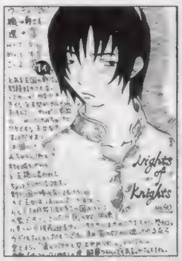
Nights of Knights

クエストナンバー41発表
57号募集分

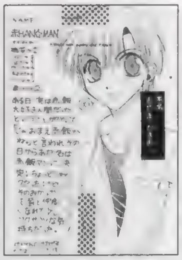
今回の募集クエスト41は、正体不明の賊からチェリウスミンスター工業都市を奪回すること。冒険者たちは個別に都市に侵入し、各自、中枢へ向かう戦法を取りました。賊の正体は錬金術学会で異端と呼ばれていたファウスター博士。彼は工業都市の最新設備を使って失われた遺産、巨大傀儡兵を作ろうとしていたようです。戦闘は博士の作った自動人形との戦いとなりました。数は少ないモノの手強い相手だったようです。兵は製造途中で廃棄処分、博士は投獄されました。

MVP

▶大阪府　結城やえさん：若いけど風呂好きなんですね。「あー疲れた」なんて伸びしてたりして。まあ、戦士は身体が基本ですから。しょうがないですよね。パラメータ的にはバランスの良い典型的な戦士って感じです。総合職は補整も効きますし。無愛想で無口な分だけ、手が動くのでしょう。人に対するおびえも少ないのかも知れません。



◀岡山県　のぶすけさん：厳しいですよね。騎士様も。戒律あるし。



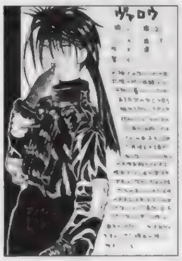
◀島根県　野利山一夫君さん：かなりショックかもしれません。

▲福岡県　真己斗さん：人形たくさん操るのは大変そうだけどカワイイです。

◀神奈川県　G・紅牙さん：いいキャラです。道譲らなそうだし。

◀東京都　谷川蛍雪さん：クルミはたくさん入れてみて下さい。

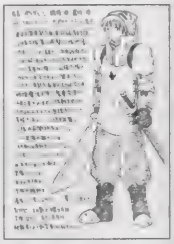
◀神奈川県　如月龍牙さん：目となり、盾となり、剣となるワケです。



◀?県　?さん：生まれてきたことに罪はないですよね。

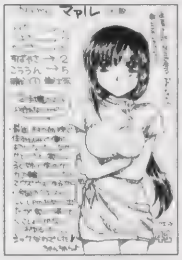
◀千葉県　秘色さん：かなり悲しい宿命なワケです。

◀広島県　神野ゆきさん：そして殺しちゃうんでしょうか？



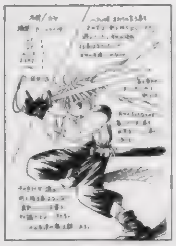
◀大阪府　雨宮五月さん：全体の一部になろうとする人も大事です。

◀福岡県　櫻璃さん：しょうがないんです。封印さえ解ければ。

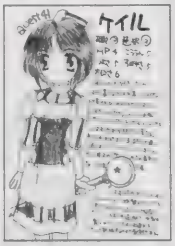


◀大阪府　宮間あちさん：何か事件があると駆け出しそうです。

◀宮城県　島根草子さん：バカちからが、かわいいワケで。

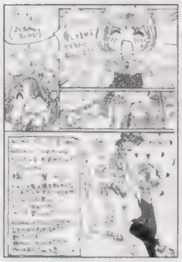


◀埼玉県　矢渡さん：トラウマとなって残るモノです。

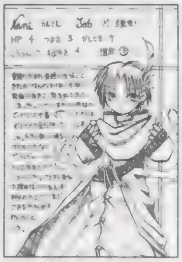


◀茨城県　深野樹里さん：水辺に走るのが早いわけですね。

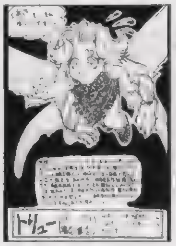
◀茨城県　仰木崇元さん：かなりワガママというか……というか。



◀神奈川県　羅南咲也さん：なんだかかなり危ない気も（笑）。

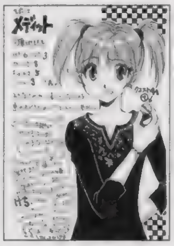


◀長野県　夜月要さん：過酷な生活に突入するわけです。



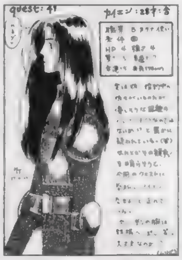
◀北海道　TOMYさん：まあ、ソレはソレで良いと思うのです。

◀東京都　清和日和子さん：デート券で命がけ。まるでエアリス。

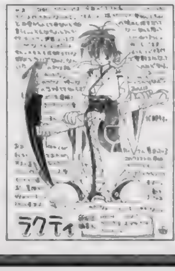


◀神奈川県　ちゃたろうさん：やたらと文句が……緊張？

◀大阪府　宮間あちさん：彼氏を家に呼ぶとか……。

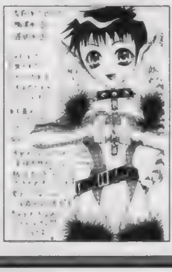


◀埼玉県　民井実佐さん：別に彼女にさえ斬ってもらえれば……。



◀北海道　哀原班さん：報告調で楽しいです。お師匠、厳しいです。

◀和歌山県　太一さん：悪い魔法使いはかなり趣味が……。



◀兵庫県　SATOMIさん：かなり大きいのです。ブルブル？

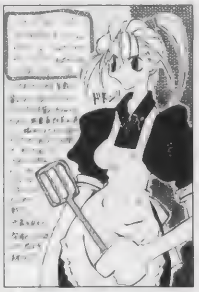
あまりピンとこなかったと思うんですよ。個人的には（別に鳥山先生が悪いというワケじゃないけど）。そんなワケで、同じジャンプ系でもっともマニアからの支持を受けるだろう荒木先生なら、かなりイケるんではないかと。かなり汗くさそうな格闘ゲームになりそうだけど（笑）。やっぱ特徴としては、対戦で何かワザをかけると、カメラ視点が動くと同時に、ぐにゅうって感じにパースが歪むの。もちろん、想像を絶するような効果音とともに。ポリゴンキャラと、今のスクウェアの技術力があればなんとかなるんじゃないかって思んですが、どうでしょう？　面白くなるかどうかは別として、少なくとも私は買う。以前は冗談で言ってたんだけど、想像してみたらなんか本気で遊んでみたくなった。別にスクウェアじゃなくてもいいから、どっかやってくれないかな。マジに。（ほ）

ビデオデッキが壊れた。が一ん。（ち）さんに借りたウテナのビデオ、まだ見てないのに。ローダーが壊れてテープが入らなくなっただけなんで、一回フタ開けて適当にいじれば直るような気もするが…。やっぱ怖いので修理に出そう。で、修理に出すついでにもう一台買おうかな計画発動。だいぶ古くなってきてるからね。ビデオにパソコンに携帯にと購入計画乱立状態。どっから手を付けていいのかサッパリ分かりません。その前にムダにトレカ買ったりする浪費癖を治さなくては（無理）。　（ほ）

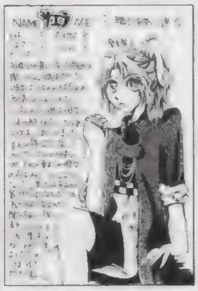
「スパロボF」のとある面で資金稼ぎ中です。オレアナを幸運で倒して、ガルーダにやられるを繰り返して、ただいま60万（20万から始めて）まで増やしました。一応目標は100万なのですが、あまり意味のない（後半の敵は資金も多いし）ことなのかも？　ほかに楽に稼げるステージはないですかね。ちなみに、1回あたり12～13分ほどかかります。1回にゲットできる資金は18、000ですので、10万稼ぐのに大体1時間ほどかかります。お暇な人は挑戦してみて下さい。データがとんだらすべてがパーですのでお気を付けて。（ち）

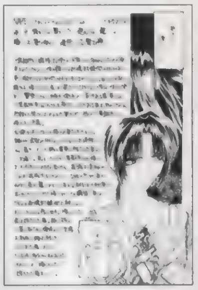
ところで「ジョジョ」のゲームなんですが、実はコブラチームという今は亡きソフトハウスからRPGが出てました。SFC版です。丞太郎の立ちション姿が妙にリアルであることを除けばあまり何の特徴もないヨワヨワなRPGです（こんなコト書いていいのか？　まぁ昔の話だからいいか）。私を含め、当時の「ジョジョ」ファンはあまりの悲しさと悔しさと切なさに身を振らせてのたうちまわっていたものです。32ビット機が主流になった今、そろそろ「ちゃんとした」ジョジョのゲームが欲しいです。でもまたのたうちまわりそうだからやっぱイイや。それなら荒木飛呂彦先生キャラクターデザインでのオリジナルゲームの方がいい。昔思ったんだけど、スクウェアの「トバル」シリーズ。あれの次回作のキャラデザを荒木先生がやるってのはどうですかね。マニアックなゲームなのにキャラが子供向けっていうのが、

▲大分県　ピヨさん：ところハムスターは気をつけないと潰れちゃうので注意。

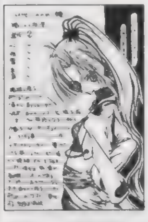

▲福岡県　雪太さん：エプロンですかねやはり。ここはひとつ。ガンバリマス。

▲長野県　湖山たみさん：童顔巨乳は芸能界でやっていくのに強力な武器に。


▲静岡県　テツコさん：本人はそんなもんなんでしょう。でないとやっていけません。

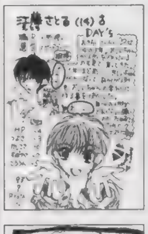

▲徳島県　浅薙柚椰さん：死にに行くのは……悲しいです。冒険者ですし。

▲埼玉県　陸王乱丸さん：本気になると凄いんですよ。でないと格好良くないです。


◀宮城県　輝立さん：厳しい生き方です。でないと背負えないんですかねぇ……。

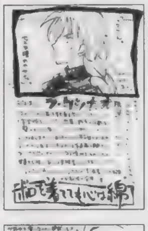
◀秋田県　市藤にたかさん：ロケットパンチで世界を救うのはステキだと思います。

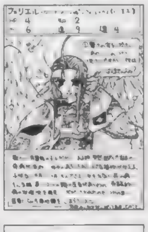
◀東京都　アウーさん：いい音しそうです。指を使ってならす太鼓？


◀三重県　七紫涼太さん：人形の方が冷めてるわけですね？いい組み合わせかもです。

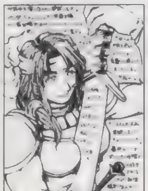
◀石川県　卯梨さん：1人暮らしだと独り言が出てしまうと言いますが。

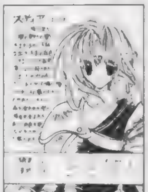
◀大阪府　えんぢまるさん：いやな大会ですが、きっと彼の地元では普通のことなのです。


◀千葉県　都賀渉さん：何というか……それだけ想像できれば……。


◀神奈川県　あぢあの華さん：ガンバって借金を返さないといけないんですよ。ね？

◀埼玉県　大類敦士さん：あんまり人には懐かなそうです。気まぐれ？


◀北海道　ころーにゃさん：自信過剰くらいでちょうどいいんじゃないでしょうか？

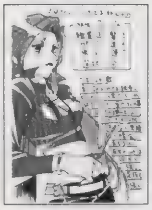

◀京都府　水荻巴さん：不幸な身の上から発生する旅。ツライでしょうねぇ。

◀埼玉県　悠久琥珀さん：何となく悩んでても楽しそうなのは……違います？

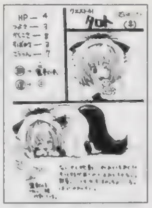
▲福岡県　とりおさん：そんな……自分で改造ですか？

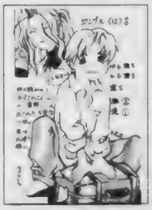
▲山口県　パグ12匹さん：いい感じの魔獣なのです。

▲愛知県　北原健光さん：パパなのですね。幼そうですが。

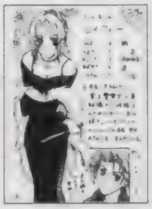

▲茨城県　美波さん：なぜ、金以外興味がないのでしょう？

▲広島県　瓦割りトドメさん：いい感じです。ユラユラ。


▲静岡県　鈴影魅晴さん：カワイイけど弱そうです。


▲山形県　週末の怪人さん：荷物持ちにさせられてるんです。

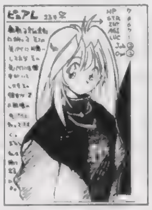
▲東京都　祥人さん：そうですね。ソレもまたいいです。


▲愛知県　山口27号さん：なぜシルバ？気になります。

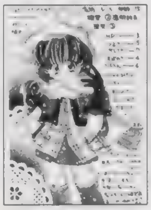
▲北海道　シャルのさん：発見しなければ……幸せだった？

▲愛知県　乳酸基29号さん：商売上手は良いですよね。

▲滋賀県　ごぢうりさん：余計なセリフの方が……。

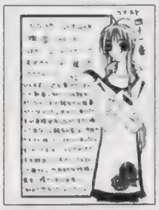

▲北海道　望州あゆらさん：傷心乙女ほど怖いモノは……。

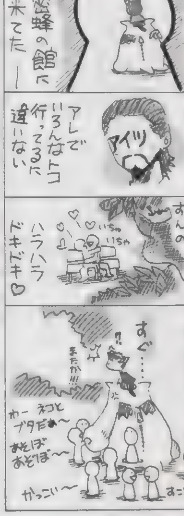
▲埼玉県　眠るカバさん：髪の毛がスゴイ個性的です。


▲長野県　楠本由貴恵さん：細すぎても怖いですけどね。

▲岩手県　飯綱さん：システムにこういうパターンなくて…。

▲神奈川県　松本響さん＆白羽優希さん：土は僧侶なんです。

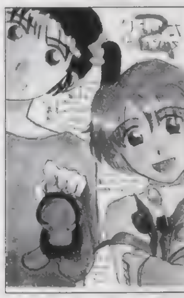

▲神奈川県　ユドウフさん：大人しいけど芯は強そうです。



まんが／千葉県　杜士（覗きなんですよねえ……あれ。女の子もカワイーとかいって家に上げたりして）

◀北海道　川崎恵介さん：待ってた人多いですねえ。買ってあげてください。

◀?県　村竹零式さん：どうしたって移植はムリなんでしょうか……？


◀北海道　川崎恵介さん：魔装機神チームの活躍がもっと見たい気もします。

▲愛知県　葵かりんさん：ガンバって下さい。ここが勝負です。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は5640でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はそれ1枚！ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

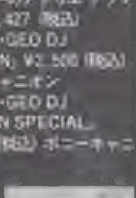
まんが／猫有馬（そうしてみんな楽しくなっていくのです。いいですね猫ちゃん）

GMCD News

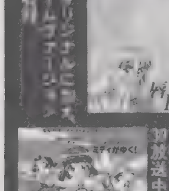
今回のオススメは、「君にPromise」。メディアエンターテイメントより発売中の、ラジオDJシミュレーションゲーム「Free Talk STUDIO」のテーマソングなのだ。歌は國府田マリ子さんが演じている高倉涼香。オリジナルカラオケや、[illegible]の「フリートークスタジオジングル」といったオマケも充実しているぞ。

現在発売中

・「君にPromise」¥1,000（税込）エアーズ
・「スーパーロボット大戦 ROBONATION LIVE '97 SUMMER」¥3,873（税込）ファーストスマイルエンタテイメント
・「FLOWER／そばにいるから…」¥1,020（税込）データムポリスター
・「超光速グランドールラジドラCD」¥1,800（税込）エアーズ
・「アンジェリークSpecial2 〜A LA MODE〜」¥3,000（税込）光栄
・「マリーのアトリエ ドラマCD」¥2,427（税込）
・「NEO・GEO DJ STATION」¥2,500（税込）ポニーキャニオン
・「NEO・GEO DJ STATION SPECIAL」¥2,990（税込）ポニーキャニオン



▶[illegible]



◀AM-KOBE [illegible] 放送中。

ゲームソフト激論座談会

「最近……あまり楽しみにしてるゲームがありません。冷めちゃったんでしょうか？　歳なのかなぁ？　ちょっと前まではイロイロと楽しみでDPSを読むのもスッゴク楽しかったのに。最近ではまず、奴隷。それ以外はパラパラと眺めるだけ。どうしたんでしょう？　いったい」千葉県　楼雅ノリトモさん：

う：んちゃ。地球も救ったコトだし、そろそろバトンタッチかな。

魔：してきさまはゴクウかい！　なんてツッコミはバカバカしいので置いといて……飽きの話。これは大抵のゲーム好きが経験する現象だよね。

ち：なんとなく離れる時期があって……また戻って来ちゃう人が、超ゲーム好きの素質アリ。戻ってこない人は……。

ほ：まあ、普通の人ですな。

う：うむそう。

ほ：オレらは……。

魔：問題外。ゲームにドップリはまりすぎてどうしようもないです。好きで好きでたまらないでしょ。ゲームが。みんな。

う：うむ。

ち：実はよく探せば楽しいゲームはたくさん発売されているんだよね。だからきっと、最近ゲームがつまらない、なんて人は、ゲー

◀徳島県　夜叵日さん：続編でないですかねぇ？　もっと育てたい気がします。対戦深くして。

ム自体が好きなんじゃなくて、ゲームの要素が好きなんだと思う。

魔：マンガやアニメと同じレベルでゲーム好き。まあ、でも普通はそうだろうなぁ。パッと見て、ビビッと来たものを追いかけるっていう。それが普通。

ち：オレラはついつい探しちゃうもんね。自分の趣向にあったゲームがないか。ついさっきコレはって思ったソフトを買ったばっかりでも、「なにかおもしろそうなソフトないかなぁ」って。

ほ：うむ。探す。

魔：しかしオレラは、なぜこうもゲームというだけでお金を使ってしまうのか？

ほ：謎だ。

「ゲーム業界は矛盾を抱えすぎてると思います。制作から流通まで、イロイロ。その辺を正せばもっとソフトって安くなりますかねぇ？　ゲームソフトの適正な価格って一体いくらなんでしょうか？」静岡県　納涼賞品さん：

ち：値段ねぇ。

魔：まず、他のメディアの類似商品と比べるとCDアルバムは3千円。LDは大抵7千円（映画やアニメの平均）。で、今の主流のCD－ROMソフトは大体6千円くらい。まあ、これは制作費や宣

伝費なんかも含めて比較しないとなんの参考にもならないけど。

う：とりあえず、音楽CDって制作費安いんでしょ？

ち：安いねぇ。まあ、ゲームに比べればだけど。

魔：ゲームって音楽あり、アニメあり、プログラムありの総合芸術なワケじゃない？　ソレこそテレコとギター1本と才能のあるシンガーソングライター1人いればどうにかなってしまう音楽CDとは桁が違う。

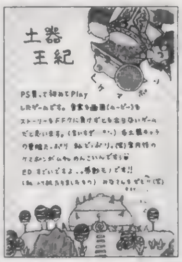
う：まあ、桁が違う音楽CDもあるだろうけど、大抵はそんなもんだろうね。

ち：才能のあるプログラマーと才能のあるイラストレーター、才能のある作曲家。そこにアニメを入れたら才能のある映像監督、歌入りの楽曲を使うなら才能のあるシンガーもいる。もう……それこそ才能の短期集中合宿。

魔：時間もかかるしね。音楽CDの場合スタジオ入りは長くても3カ月、早ければ1～2日なんてこともあるからなぁ。1年計画で進むプロジェクトなんてそうそうないだろうし。

ほ：ってことはゲームは安いってコトなのか？

魔：子供のオモチャから始まっ



◀秋田県　いふじこうさん：AVG部分がもう少しマルチな展開が可能だと良かったんだけど。

ちょっと重なっちゃいました。すみません。

てるからかもしれないけど、メチャメチャ安い。OVAなんてどんなにデキが良くても30分で7千円だよ？　その何十倍の時間楽しめるゲームが同じ値段。

ち：まあ、ハズレもあるからイマイチ素直にありがたく思えないけどね。

魔：オレラもゲームユーザーだから安いことに何の文句もないし、値上げされても悲しいのであんまり言わないけど（笑）、中身と価格が不均衡。だからある程度数が売れないとメーカーはとたんに傾いてしまう。むちゃだよね。

う：だからといって適正価格はコレだ！　っていうのもないワケでしょ？

ち：高くすれば利益は大きくなるけど数が売れない。安くすれば数は出るけど利益は下がる。その辺の見極めが難しい。

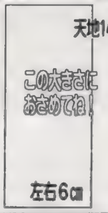
魔：だからゲーム業界は、ユーザーがそっぽを向くと一気に縮小しちゃうんだよなぁ。

う：まあ、ユーザー次第な市場なので、読者様は気合い入れてゲームを買いましょう……ってそれじゃまるでゲーム業界の手先。

ほ：やーい手先！

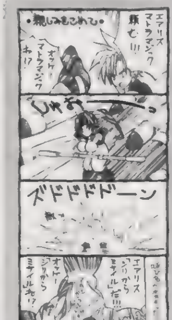
魔：なら、まずはキサマが1日10本購入しろ。これは決定。

お笑い4コマ道場



4コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。そろそろまたとてもステキなアレが貴方の元に訪れます。　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀宮城県　NAKOさん：エアリスとユフィならガンガン叫びそうです。技とかってついついアダナで呼んじゃいますよね。

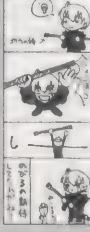
◀埼玉県　HAPPYさん：後ろで倒れてるピエトロは……ピエトロの行方は……もう誰も追いつけないくらい遠くへ行ってしまったのでしょうか？

◀愛知県　牛ぎゅうさん：ナナキ……そんなコトしてたのか、いつもクンクンしてるとこういうときごまかせていいですねぇ。

◀福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：やはり……人気をねたんでた人間の犯行でしょうか？　狙われてる！　ってわかりやすいです。

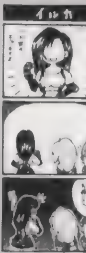
◀福岡県　蒼月さん：魔太郎がなんでしょうか？　ファン多いんですから。ねぇ（笑）。

◀鹿児島県　ねぎさん：してますねえってなんて一気に下品ゾーンに突入。果たして娘の運命は！

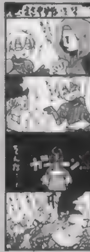


◀鳥取県　はにまるさん：期待しますよやっぱり。大活躍してますからねえ。やってみたくなるでしょう？

◀秋田県　石井洋美さん：可哀想なクーン。でもしょうがないですね。馬に蹴られてなのです……。

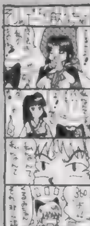


◀熊本県　きりさん：お姉さん……ピエトロならこう言うって感じです。かわいいです。



◀熊本県　きりさん：さりげなくかなりの数のリボンを持ってかれたら……イタイですよね。

◀山梨県　蓮凰こうしさん：最初に気づいていれば、あんな恥ずかしいシーンはなかったのに……。



◀香川県　2ndさん：意地を張るあたりがクルミっぽくてステキです。でもパワーメモリーは……。

◀千葉県　杜士さん：そんなもんです。普通にプレイしたんじゃ気づきませんよね。

◀鹿児島県　ねぎさん：というか……トカゲですからねぇしょせん。カシコナイのですね。シクシク。

段何を考えてるのかが一目瞭然ですな。っていうか同じ穴のムジナ。他に楽しいのがアーケード版「ストⅢセカンド」。ユンを使ってるんですけど、新スーパーアーツのようほう（←漢字忘れました）が強いっす。ユンヤン、あとイブキには、この後中鉄山→絶招歩法って追い討ちがつながって、■すますいい感じ ただ、ターゲットコンボはヤンの方が強いんすよね ちぇ、いいなぁ あと、エンディングが「ストⅢ」とまったくおなじってのが少々難「ヴァンパイアセイヴァー&ハンター2」といいこれといい、ちょっと安易過ぎやしないか？てな気もします まぁ、楽しいからいいけど。それはさておき、11月から12月にかけては、パソコンのゲームもいっぱいリリース予定なんで、今年の大晦日から来年の正月にかけてはゲーム三昧で楽しめそうで今からワクワクです。さすがにこのころは仕事もないだろうしね。　（平）

最近、秋葉原とお茶の水のディスクマップが長いことしまっており、メンバーカードが使えなくて困りものの（ち）です。やっぱり○○しちゃったんですかねぇ。秋葉もパソコンが伸び悩んで不況の風が吹いているとか……、ゲーム業界もどうなることやらと他人事ではありませんな。でも私はパソコン周辺機器が安く買えるかもと期待もしたりして……。破格値の98－NXとか手に入るかもしれませんとか考えちゃいます。まぁ、オタク業界だけは不景気にも強そうなので良しとしましょう。無責任な言い様ですが……。

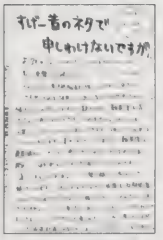
最近、どうにもお金がなく貧乏くんです。よく考えた結果、原因は「つられ買い」にあるという結論に達しました。誰かと秋葉に行って、その人がそれはもう嬉しそうに買うのを見ると「そんなにいいものなのか。じゃぁ私も」ってな感じでムダ使いしてしまうのです。ちなみに私の「つられ度」第1位は（さ）で2位は（平）です。逆に（ほ）だと「こいつと同じものなんか買うもんか」とお金を使わずに済みます。秋葉に行くときは（ほ）を連れていくようにすると、すぐ貯金が貯まりそうです（イヤだけど……）。やれやれ参りました。（う）

「卒業V」が楽しいです。いやマジで「FM2」もそっちのけでヒマを見てポッホツ進めてまして、今のところ谷、三波、西川、高城、犬塚、伊藤、新井だから……7キャラですな、一応エンディングを迎えました（……気づかないうちに、結構プレイしてたんだなぁ）。大体一回のプレイに5時間前後かかるから、残り8キャラで40時間、楽しめる計算になりますな。コストパフォーマンスの高いゲームです。ミニゲームも楽しいし。ただ、SSの「ソウルハッカーズ」もかなり楽しいんで、今後どうなるかわかりませんが……。そういえば、パートナーとなるネミッサのタイプを決める選択肢なんですが、今のところ俺の周囲でこのゲームをプレイしている人（魔）さんと（う）さんとライターのZさんと、あと俺）全員が「意外とセクシー」を選択してしまい、一番最初にジオを覚えました。示し合わせたわけでもないのに。普

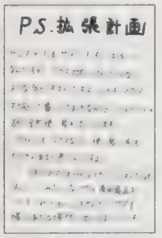
PS 拡張計画

「TOD」が良いデキなので、いまから発売が待ち遠しい（ち）です。発売までにはさらに良くなるだろうから大期待ですな。OPアニメのクオリティなんて涙もんです。

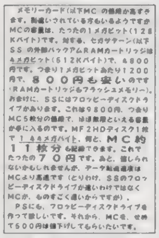
最近のPSソフトに収録されているアニメーションの画質はきわめて優秀で、初期の作品のノイズだらけのムービーに比べると天と地の差です。エンコードの進歩が著しいのでしょうね。多分。「攻殻機動隊」とか、「TOD」や、先ほど見た「ノエル〜ラ」のムービーは随分ときれいなものでした。ここまでいくと、PSはムービー方面の強化は不要なのではと思えるほどです。最近のMDやDVDなどの圧縮メディアのクオリティの進歩も、エンコード技術の進歩のたまものといえますし、本当にありがたいことです。

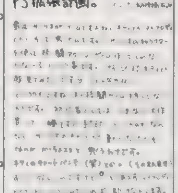


▲秋田県　速瀬宵さん：確かにそういう遊び方もありデスね。

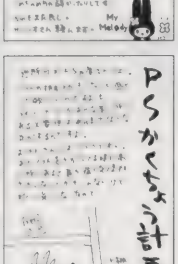


▲青森県　江端ちはやさん：机に座ってゲームしないですからねぇ。

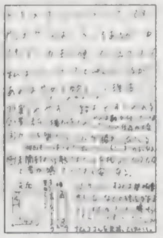

▲愛知県　MASAさん：とりあえず値下げはステキでしょう。

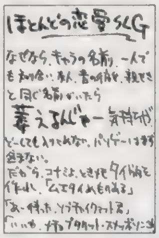


◀埼玉県　民井実佐さん：迫力無さそうですが見たい気もします。

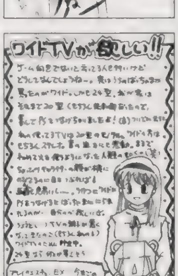


◀石川県　卯梨さん：たまにありますよね。ムチャなレイアウト。


▲大阪府　田中泰茂さん：そうなんですよね。弱いですよね。



▲東京都　NOMA＋さん：萎えますね。特に身内の場合は……。



◀鳥取県　前田パルプンテさん：PS専用TVもいいですよ。安いですし。

他機種のことも話したい

カゼひきました。すでに3週間が経過してますが、いまだ快方に向かう気配が見られません。でも仕事帰りに「ストⅢ」はやるの。ほんと、ばか。そのヒマに寝りゃいいのに。俺ってば。（平）

SS①　「スパロボF」2度目始めました。って、何回やってもどうせ「完結編」が発売されたら、最初からやり直すのに。しかし、「F」はホント未完成感が強いですよね。主役級のロボットほとんど出てこないんだもん。それで1本分のゲームと同じお金とるっていうのは、冷静に考えてみれば「どういうことよ、オイ」って感じ。ゲームとしては確かに面白いけど、それとこれとは話が別だと思うんだよなー。「完結編」も冬に出るっていうけど、"冬"って具体的にいつよ？

SS②　さて、SSへの（というか、特定のタイトルへの、だけど）文句も終わったところで、明るい話題。「ソウルハッカーズ」ですが、期待以上のデキで楽しませてくれます。正直、あまりの遅さ＆不親切さから「デビルサマナー」はゲーム序盤でリタイアした俺にとっても、文句のつけようがない内容です。とにかく速くて快適。このレスポンスを維持したまま、「デビサマ」作り直してくれないかなぁ。世界観とか設定とかはすごくスキなんですよねー。

パソコン　楽しみにしていた「Nales」が発売されました。発売元のJamってメーカーが実は俺は大好きなんです。今までも結構新鮮なゲームをリリースしてるんで、興味のある方はぜひどうぞ。特にオススメは「チェリーJam」「ハイスクールJam」の2本。前者はデートをシミュレートしたAVG、後者は育成SLGです。

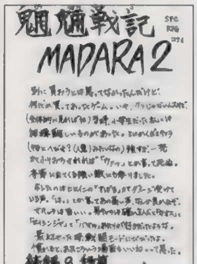
その他　「メルティ」のあまりのデキの悪さから、一気に萎えてしまったトレーディングカード。ただ、12月には「女神転生」と「美少女グランプリ」のトレーディングカードが出るらしいんで再燃しそう。「ファインドラブ」攻略本と「ソウルハッカーズ」ソフトを買うと、双方のオリジナルカードが入ってるってのも見逃せません。

クソゲー万マオー

「ソウルハッカーズ」がいい感じです。みんなに内緒でこっそり買った「グランストリーム伝紀」より遊べます。やっぱコレっす。（う）

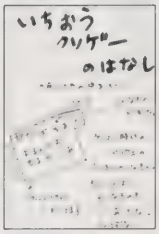
PSの本体もかなり売れているようで、こうなると発売されるソフトの中にもいい感じのクソゲーが、見られるようになりました。何だか昔のFCとかSFCのような状態ですねぇ。ある大作や高い評価を受けたゲームが発売され、半年ぐらい経つとそれによく似たゲームが発売（当然、デキはイマイチ。中にはいいものもありますが……）。ふと振り返ってみると、こんなパターンが数多くあるような気がします。次世代になっても、これは変わらないのでしょうか（今回、何だかマジメ）？

「ソウルハッカーズ」のおかげで、頭の中がこのシリーズのことでいっぱいです。「ロンド」のことも忘れられそう……。「魔神」シリーズはSFC版の「Ⅱ」が面白かったので、きっと次はいいゲームでしょう（偶数は面白いの法則。ちなみに「KOF」シリーズは奇数が面白いの法則）。こうなると気になるのが「ペルソナ」の続編。発売されるのかどうかもわかりませんが、期待せずにはいられないでしょう。「ソウル」のアクセスの早さ、演出はかなりのものです。このレベルで（私は今の「ペルソナ」にも満足しているのですが）続編を作ってくれればいうこと無しです。システムや世界設定も「ペルソナ」の方が好きですし……。「ソウル」をプレイしながら、気長に待ちましょう（ホントに長そう）。

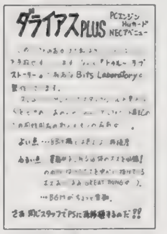


▲東京都　風飛さん：漢字も難しいの多かったですしね。慣れればOKですが。

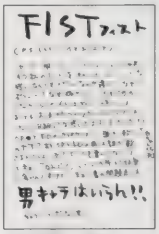
▲岡山県　更科みるざさん：今は「ポケモン」で大忙しですから。



▲北海道　うずなさん：きっと誰もが持っている……呪文。

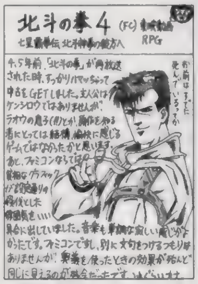


▲和歌山県　からんせさん：デキは良かったですよね。そうですか。

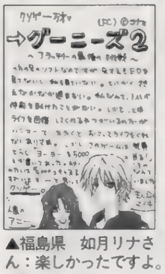


▲石川県　卯梨さん：もう少し、基本システムがチャンとしてれば。

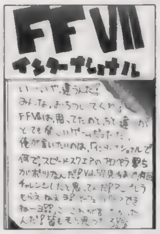
▲東京都　呉竹2号機改さん：イラストはねぇ……どうしようもなかっ……。



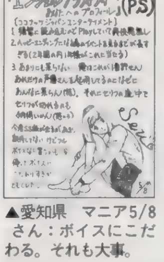
▲福岡県　リンチンチンさん：確かスサマジイバグがあって笑えました。



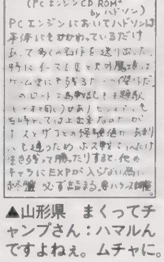
▲福島県　如月リナさん：楽しかったですよ。燃えます。



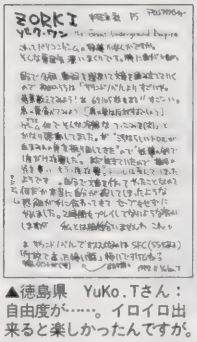
▲香川県　2ndさん：アンブレラは大事ですよね。やはり。



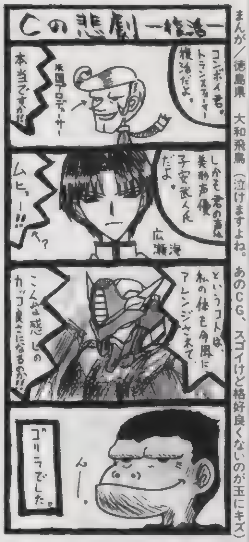
▲愛知県　マニア5/8さん：ボイスにこだわる。それも大事。



▲山形県　まくってチャンプさん：ハマルんですよねぇ。ムチャに。



▲徳島県　YuKo.Tさん：自由度が……。イロイロ出来ると楽しかったんですが。



まんが／徳島県　大和飛鳥（泣けますよね。あのCG、スゴイけど格好良くないのが玉にキズ）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●「パラッパラッパー」NEW YEAR LIVE PARTY開催！

PSユーザーなら誰でも知っている「パラッパラッパー」が、新年会を開催するぞ！パラッパの声優陣によるライブやゲーム大会など盛りだくさんの内容。この新年会に、抽選で250組500名をご招待。参加希望者は、官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、イカすパラッパのイラストを描いて下記の宛て先まで送ろう。

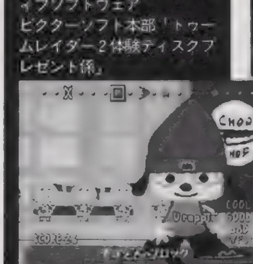
〒107 東京都港区赤坂7−3−37 プラースカナダ2F (株)ソニー・コンピュータ・エンタテイメント「パラッパパーティ係」

●「トゥームレイダー2」体験版1万名プレゼント！

「トゥームレイダー2」の発売を記念して、体験版を1万名にプレゼント！官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、下記の宛先まで送ろう。

締切は、12月31日（当日消印有効）。

〒150 東京都渋谷区渋谷3−9−9 東京建物渋谷ビル6F (株)ビクターインタラクティブソフトウェア ビクターソフト本部「トゥームレイダー2体験ディスクプレゼント係」


▲パラッパパーティは、'98年1月8日17:00〜開催地は、都内某所なので、要注意!!

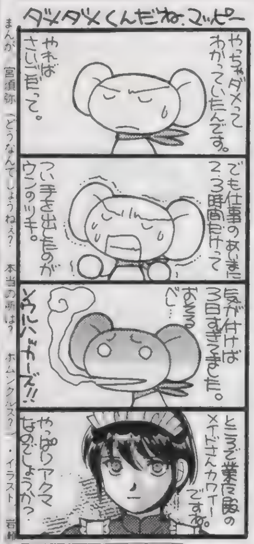
さて、今号のオレも寝てないからいい感じです。どれくらいいい感じかというと、突然閃いてチ○毛にライターで火を付けて臭くしたいくらい、いい感じです。と、沢山の女性読者様に「何コイツ、変態」などと冷たい言葉をかけていただけるようなコトをつい書いてしまうくらい眠いです。眠いと目の前にいろいろな光景が広がってきます。フラッシュバックする宇宙空間、ああ、これがワープの一瞬なんだなんて思ってみたりして。あ、昨日、編集部で寝てて小さな生き物が頭から出てってくれないっていう夢を見たときはかなり怖かったです。あれ？　普通より1行多いけどまあいいか。（魔）

■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。パソコン周辺機器購入計画発動中。内緒ね。

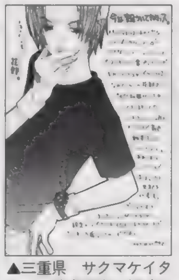
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。最近調子良さそうだ。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。正統派エロゲニスト。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。ジョジョを熱く語る語る……。



まんが　宮須弥「どうなんでしょうねぇ？　本当の所は？　ホムンクルス？」・イラスト　岩崎さーみ


▲三重県　サクマケイタさん：欲求不満の解消になればばっちりです。

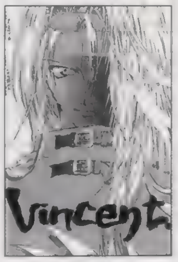
▲北海道　哀原班さん：早いですよ。システム周りの処理は完璧。

▲神奈川県　楽柚さん：ぶつけてるんですかねぇ？　イマイチ謎です。

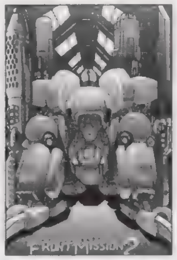
▲新潟県　RATAさん：終わったんですか？　暖かそうだったのに……。

▲埼玉県　ちったんさん：アームス新展開してますよね。ジャバウォック。

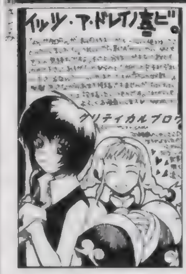
▲大分県　白犬さん：似合いすぎ。この3人。格闘ゲームも似合う？



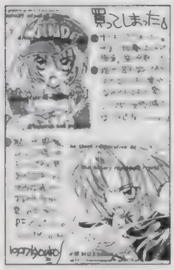
▲東京都　こめっとFANTAさん：美形は強し。変形してもOKです。



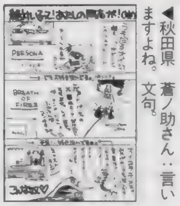
▲千葉県　木村吉伸さん：刀系の武器がカッコヨスギです。

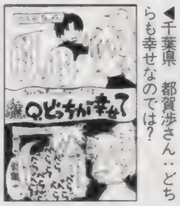


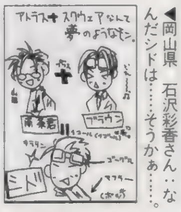
◀山口県　パグ12匹さん：カメラアングル的なアレンジは3Dじゃないと味わえません。楽しいですね。

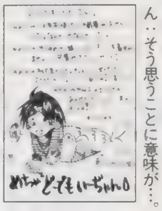


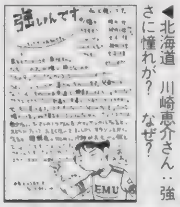
◀千葉県　柴田恭子さん：「パズル大戦」でギャップを楽しむのも。ムチャですから。

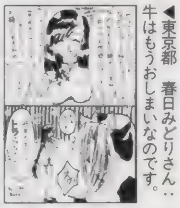

◀秋田県　蒼ノ助さん：言いますよね。文句。

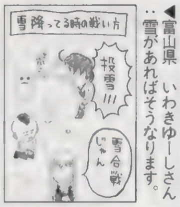

◀千葉県　都賀渉さん：どちらも幸せなのでは？


◀岡山県　石沢彩香さん：なんだシドは…：そうかぁ……。


◀静岡県　えんぜるぼーいさん：そう思うことに意味が…。

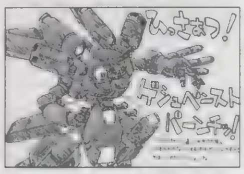

◀北海道　川崎恵介さん：強さに憧れが？　なぜ？


◀東京都　春日みどりさん：牛はもうおしまいなのです。



◀富山県　いわきゆーしさん：雪があればそうなります。

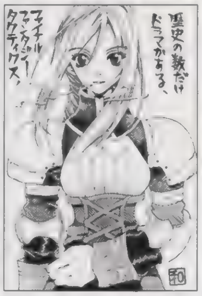
◀埼玉県　サトーチヅルさん：仲良しなのです。



◀大阪府　雨宮五月さん：「F」続編はどう考えても2～3月っぽいですね。早く出るといいですよね。

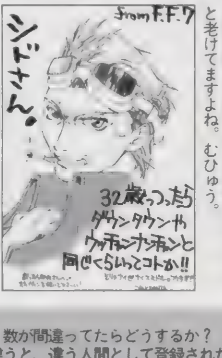
◀秋田県　市藤にたかさん：一本道のRPGながらなかなか楽しめる要素が満載ですよね。

◀福島県　N.O.K.さん：ニーナにあげましょう。見た目もOKですし。



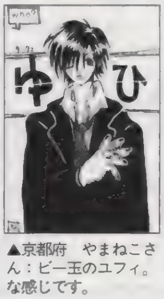
◀東京都　おおばわかこさん：真実はこんなモノなのかもしれません。

▲青森県　児玉啓太さん：キャラ変わりそうです。多分。カンです。



◀東京都　こめっとFANTAさん：ちょっと老けてますよね。むひゅう。

◀愛知県　北原健光さん：もう少しやりこみがいがあればよかったんですが。



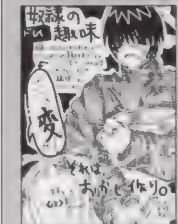
▲京都府　やまねこさん：ビー玉のユフィ。な感じです。

奴隷の趣味

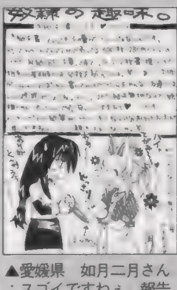
趣味のために命を懸けるのが男。懸けなくても男。ヌード見られたらイヤンが女。イヤンでなくても女。夢に懸ける思いはひとつ！　今こそ合体だ！　おー！　ワールド。（魔）

「私は肉まんが趣味です。近年はついつい自分でも作ってみたりしています。慣れてくると結構上手くいくもんです。で、肉まん、あんまんがソレなりに作れたというコトで、次なるチャレンジ！　いろいろな具を入れてみることにしました。ギョウザ＝イマイチ。皮が絡みません。でも美味しい。フライドポテト＝なんだかワケ判らなくなってました。餅＝餅は焼いて食べるのが一番。今度はチョコレートケーキとか入れてみようかな。蒸すとき融けるっちゅーねん」香川県　ピーサンのお嫁さん：

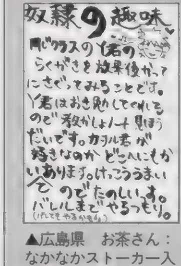
食べ物むちゃは女の子の得意ジャンルですよね。元々料理が趣味な人って多いから。そういえばよく同級生が家庭科の時間やってました。イチゴのカラアゲとか、タクアンの鍋とか。まあ、何にせよお腹壊さないように気を付けて下さいね。女子は男子よりもなにかと消化器系弱い人が多いですから。



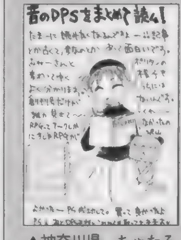
▲京都府　やまねこさん：いいですよね、美味しいですし。

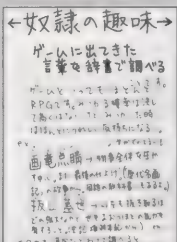


▲愛媛県　如月二月さん：スゴイですねぇ。報告しあってます。

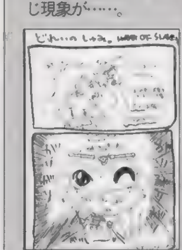


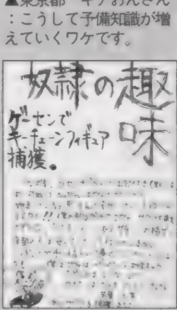
▲広島県　お茶さん：なかなかストーカー入ってて○です。


▲神奈川県　ちゃたろうさん：編集部でも同じ現象が……。



▲東京都　キチおんさん：こうして予備知識が増えていくワケです。


▲神奈川県　YUKKYさん：美味しそうです。大事ですよね。氷。



▲福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：編集部にもかなりの数あります。

うーっは「北斗の拳」で、リンのピンチをレイが助けるシーン。原作のマンガだと戦っているシーンがあまりないのでTVアニメ版がオススメです（LDボックス発売されませんかねぇ）と、まぁ話がズレましたが「グレートマジンガー」はカッコイイのです。ほかにもゲッターロボとともに戦うものもあったので、今度買いに行こうかと思います。あと、TV版もボックスが発売されているようで、今ちょっと迷っています。Zが助けに来る話などところどころ見たい話はあるのですが、さすがに全部はちょっと。それに今、自宅にLD置く場所ないしなぁ……。話は戻って「F」、「完結編」は、はたして今年中に発売されるのでしょうか？　グレートのほかにも、F91やデスサイズヘル（＊は未確定）など楽しみなユニットもたくさんいます。せめてお正月に遊べるといいですなぁ。（ゾ）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

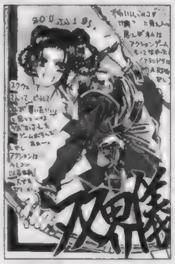
■うきさくん：「グランストリーム伝紀」……買っていたとは知らなかった。ハードエロゲニストⅡ。

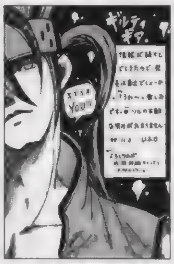
■さとちーくん：ハードエロゲニスト（たくさんエロゲーを買う人）Ⅰ。さすが元祖。

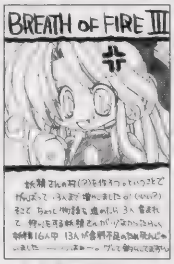
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。資金稼いでたのか……なんかずっと同じ面だと思ったら。

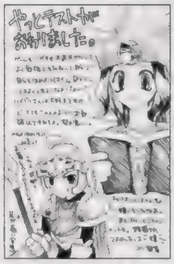
■平吉くん：ハードエロゲニストⅢ。まあ、床部の人間はみんなエロゲー好きだけどね。

秋葉原で「マジンガーZ&グレートマジンガー」のLDを見かけたのでつい買ってしまいました。かなり昔に劇場公開されたものですが、いや懐かしくて……。子供の頃見たのですが、ピンチのマジンガーZを助けに来るグレートマジンガーがカッコイイのなんのって。今見てもまた感動しました。「スーパーロボットF完結編」もガンバスターやイデオンではなく、このグレートの登場が2番目に楽しみ（一番はやっぱりノーベルガンダム・笑）なのです。あのZが手こずった機械獣をいとも簡単に倒すパワー、標準装備のジェットスクランダー……そのカッコ良さといったら考えただけでもうっとりします。今だ、私の心の中では「カッコイイお助けシーン」ベスト3です。ちなみにあと2つは劇場版「銀河鉄道999」の酒場でハーロックが鉄郎を助けるシーン、これまた鳥肌ものです。「男とは…」と語りながら登場するハーロックはカッコ良すぎです。も

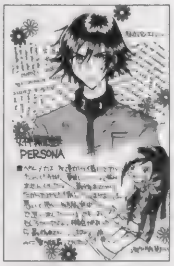

▲福井県　マチコさん：どうなるんでしょうねぇ？楽しいんでしょうか？


▲秋田県　いふじこうさん：髪の毛や指先の細かい動きが◎です。


▲岐阜県　葉月ひとみさん：死ぬときは一気にいきますよね。

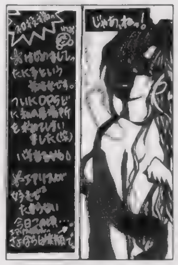

▲千葉県　都賀渉さん：デキ良いですから。テストの合間にどうぞ。

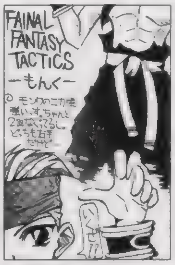
▲東京都　蒼紫龍緒さん：ミラクルすぎです。可愛いからいいのでしょう。


▲静岡県　たちばなあやさん：セーブがこまめに出来るだけでも……。

▲愛知県　羊のほなみさん：スライムはいいヤツなんですよ。

▲東京都　野々海ちなさん：テスト頑張りましょう。でゲームです。


▲長崎県　谷子さん：エアリスの羽根が小さくてカワイイです。


▲岩手県　北風さん：しょうがないんですよ。アレは。でも変ですよね。

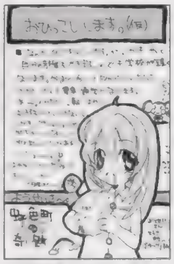
▲千葉県　S・風雅さん：増えてれば買った人ももっと多かったのにです。

▲茨城県　まみこさん：思い違いって怖いですからね。言っちゃいます。

▲愛知県　JESUSさん：お祈りしながら殴るんですから。痛そうです。

▲福井県　マチコさん：ランダムエンカウント敵強いですからね。

▲東京都　藤神零式さん：カードでイロイロ楽しめます。

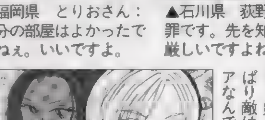

▲福岡県　とりおさん：自分の部屋はよかったですねぇ。いいですよ。

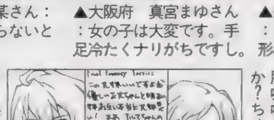
▲石川県　荻野某さん：罪です。先を知らないと厳しいですよね。

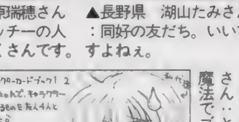
▲大阪府　真宮まゆさん：女の子は大変です。手足冷たくナリがちですし。

▲長崎県　川原瑞穂さん：UFOキャッチーの人形みたいにたくさんです。

▲長野県　湖山たみさん：同好の友だち。いいですよねぇ。


◀？県　？さん：やっぱり敵はミトコンドリアなんでしょうか？

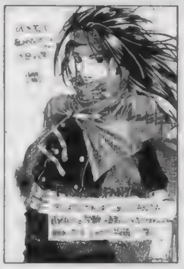

◀茨城県　美波さん：脳味噌ズリ落ちますか？ちょっと危険です。

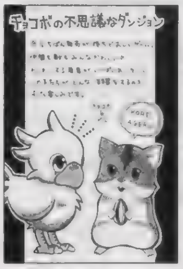

◀岐阜県　葉月ひとみさん：とりあえず炎の魔法でゴー。

最後奴隷：奴隷のページの間違いを探して下さい！見事当たった人はスゴク誉められます

◀岡山県　更科みるざさん：心のどこかでバレット信仰が……。

◀奈良県　藤野ケイさん：薄いですねぇ。いいんです。しゃべらないですし。


◀東京都　卯月渉さん：受験生の方はみんなガンバって下さいね。


◀神奈川県　雪宮つぐみさん：手にひまわりの種は反則ですよね。

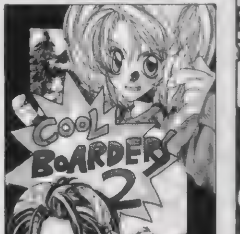
◀神奈川県　佐伯まさめさん：男の服を女の子が着たのが好きな人多いです。

◀東京都　谷川蛍雪さん：1P時間かかるのが欠点。

◀大阪府　秋葉たぎりさん：ではこの調子で全キャラっていうのは？

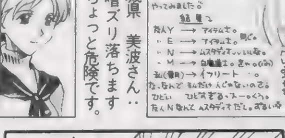
◀福岡県　毛の雲さん：これはちょっと視線が厳しい……です。

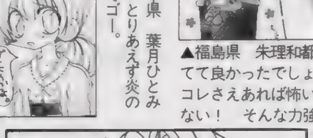
▲福島県　朱理和都さん：生きてて良かったでしょうねぇ……。コレさえあれば怖いモノなんてない！　そんな力強さです。

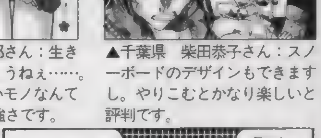

▲千葉県　柴田恭子さん：スノーボードのデザインもできます。やりこむとかなり楽しいと評判です。

クリスマスにハガキでワン！

どういう商品がお望みですか？　私は1日100枚ハガキを描けるという幻の右手、ハガキゴッドハンドの持ち主になりたいです。そうすればあの、DPSどに、ガンガンハガキを描いて、送って、担当編集をハガキの海でスヤスヤと永遠におやすみさせてしまうことも可能だっていうじゃないですか！　あ、でも……足でもハガキが描けるようになる幻の靴下、ニオワナイS－9もいいな。そうすれば作業効率がいつもの倍。よーし。ソレだぁぁぁぁ！







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

VOL.61

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P130のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月11日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.59

①よしき くりんさん直筆サイン入り画面写真
神原令（埼玉県）松尾雅美（長崎県）
白井昌郁（北海道）菊池紀人（東京都）
成田議謙（青森県）他５名
②「伸縮対戦It's aのに～！」体験版
高倉正晴（東京都）新谷順一（京都府）
大宮猛（秋田県）蒲田江美（新潟県）
山口良弘（群馬県）矢嶋琴（東京都）
与田宏行（東京都）佐藤千尋（北海道）
太田和浩（山口県）大久保亮二（千葉県）他40名
③「ノエル～ラ・ネージュ」プレミアムグッズセット
山本正美（千葉県）今村一之（鹿児島県）
近田新壱（群馬県）宮田亜紀子（埼玉県）
古谷野好幸（茨城県）他５名
④「どきどきシャッターチャンス☆」オリジナルファンブック
仲井秀和（広島県）高橋聡史（富山県）
沢田恭介（千葉県）前畑信行（栃木県）
大西康則（静岡県）秋田真吾（栃木県）
千葉清隆（宮城県）堀口賢雄（北海道）
山口英之（岐阜県）根岸俊輔（群馬県）他５名
⑤「ワールド・ネバーランド」オリジナルテレホンカード
竹内美弥子（東京都）井森仁志（滋賀県）
新谷憲司（兵庫県）大城利幸（東京都）
吉崎哲生（青森県）
⑥「リンダキューブアゲイン」バードコール
中道千早（大阪府）吉野茜（東京都）
藤岡真志（香川県）亀田ちひろ（北海道）
清田菜緒子（徳島県）安部孝司（大分県）
北出沙耶香（大阪府）横田サチ子（静岡県）
花田珠代（神奈川県）井之上真太郎（茨城県）
⑦アスキーパッドＶ２
宮崎俊二（福岡県）蔵田泰敏（神奈川県）
杉浦恵利子（東京都）佐藤政恵（宮崎県）
野上孝之（富山県）細田悠一（神奈川県）
藤田ユカリ（北海道）伊佐美正則（岐阜県）
輝克巳（大阪府）
⑧ＰＳソフト「どきどきシャッターチャンス☆」
古川一馬（東京都）奈川知也（鳥取県）
斎藤義高（富山県）
⑨ＰＳソフト「ファイナルドゥーム」
那須一輝（青森県）室蘭康志（群馬県）
宮内浩隆（千葉県）
⑩ＰＳソフト「タクティクスオウガ」
小島葉子（岩手県）谷口雅美（和歌山県）
渡辺奈津美（千葉県）
⑪ＰＳソフト「こみゅにてぃぼむ」
浅井啓子（岡山県）浅海純子（福岡県）
田中妙（徳島県）

【１】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①［特報］機動戦士Ｚガンダム②［特報］ウィニングポスト３③［特報］ときめきの放課後④［特報］悠久幻想曲 2nd Album⑤レブス⑥ガーディアンリコール⑦パラサイト・イヴ⑧テイルズ オブ デスティニー⑨チョコボの不思議なダンジョン⑩ゼノギアス⑪フロントミッションオルタナティヴ⑫ブレイズアンドブレイド⑬フォックスジャンクション⑭アザーライフ アザードリームス⑮ＭＯＯＮ⑯ドラクエスペシャル⑰ＲＰＧカタログ⑱フォトジェニック⑲ヒロインドリーム２⑳バックガイナー㉑大運動会㉒メルティランサーRe-inforce㉓ずっといっしょ㉔精霊召喚㉕Nonstop！ときめきメモリアル㉖新作ソフトレビューtheDEEPER㉗電撃PSコロシアム㉘４色奴隷㉙電撃プレイクエスチョン㉚ウラワザデータベース㉛ネオリュード2はじめて物語㉜電撃コラムス㉝［読者コーナー］PSの奴隷㉞ブシドーブレード弐 ㉟ナイトメア・クリーチャーズ㊱バイオハザード２㊲双界儀㊳クリティカルブロウ㊴風のクロノア㊵スーパーライブスタジアム㊶グランツーリスモ㊷チョロＱ３㊸ガンダム ザ バトルマスター２㊹メタルギア ソリッド㊺NEXT WAVE？㊻電撃ランキングステーション㊼電撃NEWS STATION

【２】今号で、つまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【３】今号の記事の中で、何が読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【４】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【５】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【６】購入してプレイしたいと思っているタイトル３本をＰ238、239の新作ソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【７】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを２つまで書いてください。

【８】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つ書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通ＰＳ②プレイステーションマガジン③ＨＹＰＥＲプレイステーション④ＴＨＥプレイステーション⑤ＨＹＰＥＲプレイステーションＲＥＭＩＸ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①２個以上の純正コントローラ②ＳＣＥＩ製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩ＳＡＮＫＹＯ Ｎ・ＡＳＫＡ⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン⑬その他

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③ＮＩＮＴＥＮＤＯ64④ＰＣ-ＦＸ⑤ＰＣエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオＣＤ含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア（キッズギア含む）⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション61号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【20】電撃プレイステーション61号への意見・感想を書いてください。

DENGEKI SOFT STATION WINTER Edition

電撃ソフトステーション 冬季速報版

ブシドーブレード弐
ナイトメア・クリーチャーズ
バイオハザード2
双界儀
クリティカルブロウ
風のクロノア
その他

今年の冬もスゴイゲームがやってくる！

イラスト／伊藤勇太

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.61係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください・			
住所	都道府県				
		TEL　　(　　)			
氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		
職業		①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3　⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生　⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他			

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

あの剣豪格闘ゲームがパワーアップして帰ってきた!

ブシドーブレード弐

BUSHIDO BLADE 2

ACT ブシドーブレード弐	未定
	▶価格未定
	▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定）

操作体系を見直し、よりシンプルに、より奥深く生まれ変わった!

武士道という独特の世界観を題材にした3D格闘ゲーム「ブシドーブレード」（以下「BBⅠ」と表記）。「一撃必殺」という斬新なシステムが話題を呼び、人気を博したのは記憶に新しいところだ。そんな作品の続編がついに公開された。その名も「ブシドーブレード弐」（以下「BB2」と表記）。さっそく、現時点で判明していることを紹介していこう。

まずは操作方法について。「BBⅠ」では上攻撃、中攻撃、下攻撃という攻撃ボタンと防御ボタンの計4ボタンでキャラを操作していた。この操作体系を改めて見直した結果、「BB2」では2つのボタンだけで、これらの操作を再現することに成功したのだ。もちろん、使用キャラや武器、そして✚キー操作を組み合わせることで前作以上に多彩な攻撃パターンを作り出すことができる。つまり、操作自体はシンプルでありながら、スピーディーで奥の深い攻防が楽しめるというわけだ。「わずかなスキが死につながる」という「一撃必殺」ならではの緊迫感を、思う存分味わおう。そのほかにも登場キャラ数が増えたり、背景ストーリーがスケールアップしている点も見逃せない。中でも源五郎や孃といった個性的な新キャラは要チェックだ！

◀ザコキャラも忍者調のコスチュームでイカス。この忍者走りもカッコイイ！

▶防御ボタンが廃止され、剣で弾く本格的なチャンバラを実現。これはもう剣術そのものだ！

◀キャラのモーションキャプチャーも前作を遥かに越える出来映え。

▶もちろん「一撃必殺」のシステムは健在。スリリングなゲーム展開が予想される。

『BB2』のキーワードは「表」と「裏」だ!

攻撃に使用するボタンは、◎と⊗の2つだけ。ここでは、その内容について説明していこう。◎ボタンを押すと「表」と呼ばれる攻撃が出る。「表」とは腕を素直に繰り出す攻撃のことで、振り降ろすように斬る真直斬りや袈裟斬りがそれに当たる。突き系の攻撃も「表」の攻撃だ。一方、⊗ボタンを押すと「裏」と呼ばれる攻撃が出る。こちらは腕を返しつつ出す攻撃で、手首を返しつつ出す胴斬りや、下から擂り上げる系統の攻撃が当てはまる。うまく使い分けたい。

表

▶腕の返しがない、ストレートな攻撃。上体が安定しているのが特徴だ。

裏

▶腕を返す、ひねった攻撃。左右いずれかに体をずらしながら繰り出す。

©スクウェア／ライトウェイト

今度の戦いは流派対決！ どちら側でもプレイ可能だ!!

今回のメインキャラは鳴鏡心当流３人、捨陰党３人の計６人。キャラ数こそ違うものの、コスチュームがトップモード（前作でいうストーリーモード）と対戦モードで異なるのは前作と同じだ。ただ、両流派ともこのほかに複数のキャラが存在している。次号詳しく紹介するぞ。

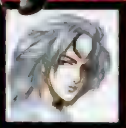
捨陰党

しゃいんとう

前作の一部のエンディングでほのめかされていた、鳴鏡心当流の真の敵。長き因縁に終止符を打つべく、海に浮かぶ小島から鳴鏡館を目指す。

並主寒雲

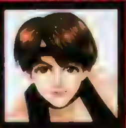
氷の修験者



源五郎の養子。両流派の戦いには興味なかったが、引き取ってくれた源五郎に恩返しするために働いている。

琴村嬢

ダイナマイト江戸娘

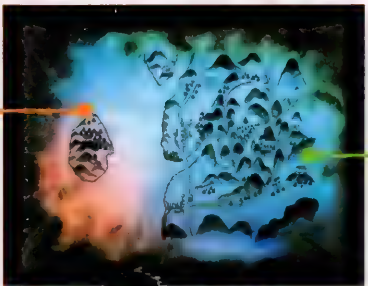


[illegible]の娘。先に入門していた幼友達に刺激を受け、捨陰党に入った。修行の成果か、今ではかなりの腕前に。

並主源五郎

カタブツ・ダイミョウ

若い頃から捨陰党で修行を積んでいる実質的なリーダー。今が弱体化した鳴鏡館を叩き潰すチャンスだと考えている。



鳴鏡心当流

なるかがみしんとうりゅう

闇の世界に生きる暗殺集団。前作の事件により弱体化していたが、宿命のライバル捨陰党の動きを察知し、来たるべき全面戦争に備えることに…。

風門

知的マッチョ

鳴鏡館の内部抗争に嫌気がさした彼は、日本を離れ、ニューヨークで暮らしていた。そこに御門から連絡が…。

竹科辰美

噂の道場破り

前作の後、道場破りのようなことをしていた辰美。だが、今回、御門から鳴鏡館の危機を知らされ、舞い戻ってきた。

御門

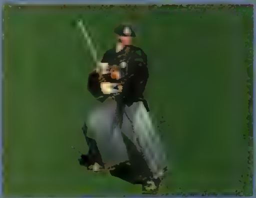
鉄の巫女

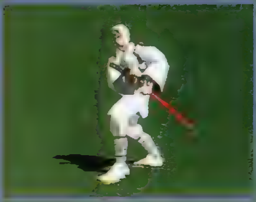
内部抗争の結果、手薄となった鳴鏡館を再興するべく人集めに奔走している。彼女は鳴鏡神社の巫女もしている。

構えは流派や使用武器によって微妙に変わる！

前作の構えは全キャラ共通で、上段、正(中)段、下段の３パターンが用意されていた。しかし「ＢＢ２」では流派や武器ごとに複数の構えが用意されている。「居合いは捨陰の一部のキャラ専用の構えなので、鳴鏡側は使えない」といった具合いだ。

◀正眼の構え。剣を前に構えるため、守りやすい。

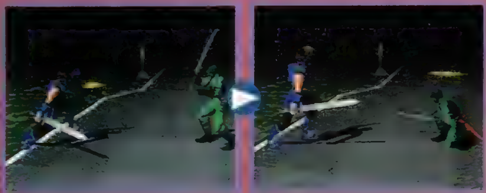

◀右八相の構え。裏系の攻撃技を出しやすい。


◀居合いの構え。技の出が速い独特の構え。

▲左手にサブウェポンを持つ、二刀流の構え。鳴鏡の一部のキャラ専用だ。

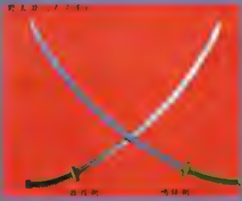
サブウェポンの扱いが微妙に変化！今度は一撃必殺もあり！

前作のジャンプやしゃがみステップは、「⇨＋Ｒ２」というように、前へ進みながらコマンドを入力するものだった。ところが今作では、ボタン１つでしゃがんだり、その場ジャンプができるようになったのだ。特にその場しゃがみの動作は、相手のサブウェポン攻撃を避けるだけでなく、剣による攻撃をかわす手段にもなる。上級者向きだが修得して損はないだろう。

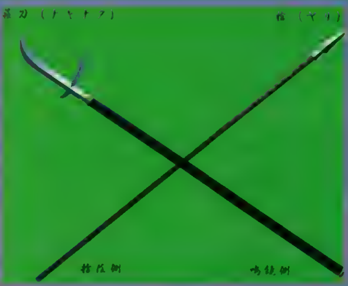

◀風門が投げた鉄扇（サブウェポン）をかわす敵。「ＢＢ２」では前作以上にサブウェポンが重要視される。

さらに洗練されたゲー
これが新しく生まれ変

主要武器は全部で６種類ある！



「ＢＢ２」に登場する武器は打刀、野太刀、ブロードブレード、ロングソード、薙刀、槍の全６種類。この中には両流派とも共通の名前がついている物が４種類存在している。これらは外見こそ微妙に異なっているものの、武器の長さや重さはまったく同じ。同名の武器による有利不利はないというわけだ（左に並んでいる武器がそれに当たる)。一方、各流派専用の武器もある。鳴鏡心当流は薙刀、捨陰党は槍がそう（下の写真)。サイズ的にはほとんど変わらないが、なぎ払う攻撃がメインとなる薙刀と、突く攻撃がメインとなる槍だけに、実際に戦ってみると意外なほど差が出てくるかもしれない。



防御ボタンが消滅！　敵の攻撃はこちらも攻撃することで防げる！

前作では防御ボタンを使うことで敵の攻撃を防いでいた。しかし「ＢＢ２」では防御ボタンが存在しない。攻撃されたときに素早く攻撃ボタン（[illegible]でも[illegible]も構わない）を押すことで自動的に防御してくれるようになったからだ　敵の攻撃をいかに見切るかが重要になってくるのだ

下の連続写真は源五郎の攻撃を辰巳が防御しようとするシーン。攻撃が繰り出される瞬間をうまく見切り、自分も攻撃ボタンを押すと防御成功となる。だが見切りに失敗し、ボタンを押すタイミングが遅れると攻撃を防ぎきれない。運が悪いと絶命してしまうこともある

ームシステムを見よ! 変わった『BB2』だ!!

ザコ敵もプレイヤーを狙ってくる!

「BBⅠ」のストーリーモードでは、鳴鏡館からの追っ手とだけ戦っていればよかった。しかし敵流派の壊滅を目的とする今作では、主要キャラとだけ戦うことは不可能。敵のザコキャラたちがプレイヤーに襲いかかってくるからだ。このあたりは前作のチャンバラモードをイメージしてもらえばわかりやすいだろう。

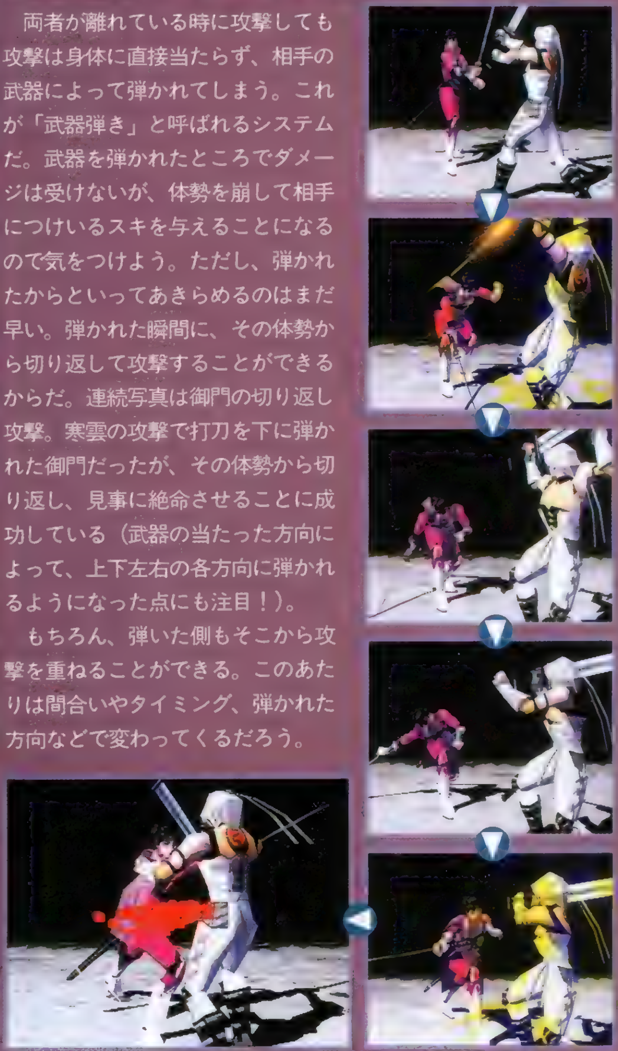
◀忍び装束に身を包んだザコが襲いかかってくる

▶最終的には数十人の敵と戦うはめになるのだ

武器弾きからの攻防が大切に!

両者が離れている時に攻撃しても攻撃は身体に直接当たらず、相手の武器によって弾かれてしまう。これが「武器弾き」と呼ばれるシステムだ。武器を弾かれたところでダメージは受けないが、体勢を崩して相手につけいるスキを与えることになるので気をつけよう。ただし、弾かれたからといってあきらめるのはまだ早い。弾かれた瞬間に、その体勢から切り返して攻撃することができるからだ。連続写真は御門の切り返し攻撃。寒雲の攻撃で打刀を下に弾かれた御門だったが、その体勢から切り返し、見事に絶命させることに成功している（武器の当たった方向によって、上下左右の各方向に弾かれるようになった点にも注目！）。

もちろん、弾いた側もそこから攻撃を重ねることができる。このあたりは間合いやタイミング、弾かれた方向などで変わってくるだろう。



防御に成功しても、有利不利がある!

「表は裏で、裏は表で返す」のが基本。このとおりに防御すると早く次の行動に移れる有利防御となる。表を表で返したりすると不利防御となり、体勢が崩されたりするのだ。

有利防御

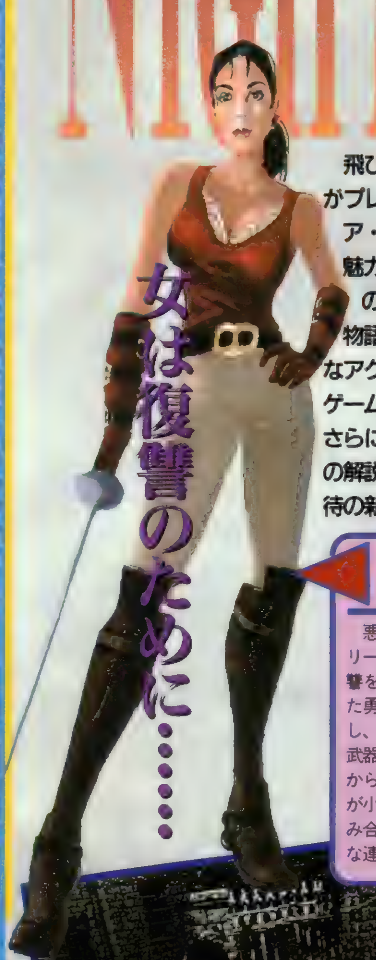
不利防御

鍔競り合いは連打で勝負!

両者の攻撃がタイミングよくかち合うと、鍔競り合いへと移行する。ここでは攻撃ボタンの連打力が問われることになる。劣勢になると体勢が崩されてしまうので、ひたすら連打しよう。

NIGHTMARE CREATURES
ナイトメア・クリーチャーズ

飛び散る血しぶきが恐怖をあおり、隠された謎がプレイヤーの探索心を刺激する！　『ナイトメア・クリーチャーズ』は緊張感あふれる演出が魅力の３Ｄホラーアクションだ。今回は19世紀のロンドンを舞台に繰り広げられるこの悪夢の物語を、前回に引き続き徹底紹介しよう。多彩なアクションと迫力ある戦闘シーン、そして格闘ゲーム顔負けのコンボ攻撃も連続写真で大公開。さらに、モンスターやアイテム、ゲージシステムの解説など、新情報盛りだくさんでお届けする期待の新作。ぜひキミの目で確かめてほしい。



女は復讐のために……

ナディア

悪の首謀者アダム・クロウリーに父親を殺され、その復讐を果たすために立ち上がった勇気ある娘。剣術を得意とし、比較的軽量なサーベルを武器として持つ。素早い動きから繰り出されるキックは隙が小さく、武器とキックを組み合わせたアクロバティックな連続攻撃は強力。

◀スピーディーな動きが特徴のナディア。ポニーテールがチャーミングな美女なのだが、運命はそんな彼女を残酷な戦いに導いていくのだ……。

男は正義のために……

イグネィシャス

イギリス国教会の神父。オカルトや闇の世界に詳しく、武術の腕前も一流。超常現象の調査のために世界中を旅していたが、ロンドンに突如出現したモンスターを倒すべく帰国する。武器の槍が重いため、動きは多少遅くなるが、そのぶん攻撃の威力は大きく、連続攻撃のバリエーションもナディアに比べ豊富である。

ロンドンの街に悪夢が迫る！ 孤独な戦いが今、始まる！

▶ゾンビにイグネィシャスの突きが決まった瞬間。ナディアに比べて、一撃の威力が大きいため、通常の攻撃でもかなりのダメージが期待できる。

ACT
NIGHTMARE CREATURES
ナイトメア・クリーチャーズ
2月（予）
▶SCEI
▶¥5,800（予）
▶MC（ブロック数未定）、AC

©1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited) ©Kalisto Technologies 1996-1997

自由自在のアクションを駆使して、手強い謎とトラップに挑め！

アクションの多彩さも「ナイトメア・クリーチャーズ」の大きな特徴だ。コントローラの4つのボタンはそれぞれ、武器、キック、ジャンプ、ガードに割り振られており、✚キーやＬＲボタンとの組み合わせで、さまざまな動きが可能。キャラクターを自由自在に操って、ステージ上に仕掛けられた謎やトラップをクリアしていこう。アクションの種類が多いだけに、キミの判断力が試されるぞ。

ジャンプ！

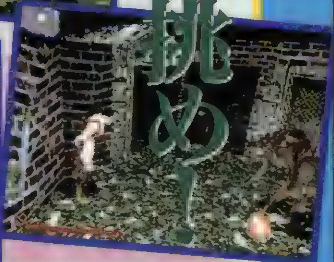
▲ジャンプで、壊れた橋を飛び越えるナディア。ゲーム中にはこうしたポイントが多数存在するため、ジャンプの使用頻度は高い。また、ジャンプを攻撃に組み込むと、勢いがつき破壊力もアップする。

爆発！

▶ステージ上には火薬の入ったタルが仕掛けられていることがある。このトラップに真正面から突っ込んでいけば、火薬は爆発、大ダメージは必至だ。ここでは離れた場所からアイテムの銃を使おう。あらかじめタルを爆発させておけば、ノーダメージで先へ進める。

バック転！

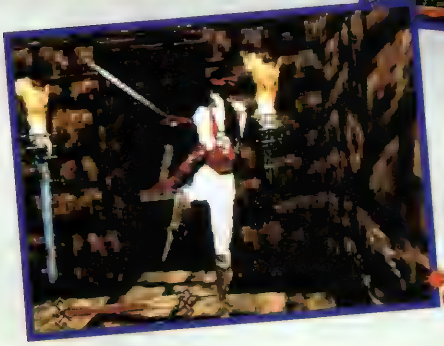
▼モンスターの攻撃をバック転で避けるナディア。ピンチの時は、素早い動きでいったん距離をとって、体勢を立て直そう。バックステップも同様に使える便利なアクションだ。



破壊！

▶ちょっとした障害物なら、攻撃すれば壊すことができる。障害物の向こうに秘密の道が続いていることも…。

スイッチ！



◀レバーを発見したら、武器かキックで動かしてみよう。どこかの仕掛けが作動して、新しい道が開けるはず。

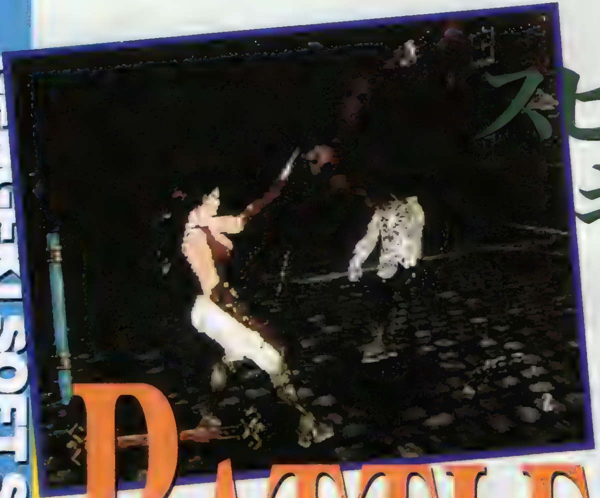
モンスターを倒さなければ死ぬ!?

—戦いを盛り上げるゲージシステムに注目—

画面左下に表示されている赤いゲージは体力を表すライフゲージ。青いゲージはキャラクターの緊張感の度合いを表すセイラムゲージと呼ばれるものだ。セイラムゲージはモンスターを倒さないと減少し、モンスターを倒せば回復する。セイラムゲージがゼロになると今度はライフゲージが減少し始めるので注意。敵を倒し続けなければ自分が死んでしまうこのシステムがゲームに切れ間のない緊張感を与えてくれるのだ。

▲ただ立っているだけではセイラムゲージが減り続けて、いずれ死んでしまう。

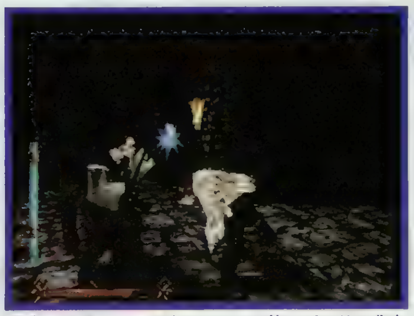
▼セイラムゲージがゼロになると、画面右上に心臓マークが表示される。



スピード感あふれる戦闘！キミの勇気が試される！

BATTLE

「ナイトメア・クリーチャーズ」の戦闘はとにかくスピーディー。モンスターは素早い動きで次々と攻撃を仕掛けてくるため、一瞬の油断も許されないのだ。だが、それだけに敵の攻撃をガードしつつ、華麗な連続攻撃を繰り出したときの爽快感はかなりのもの。倒すか、倒されるか。ＡＣＴ本来の楽しさを存分に味わうことができるぞ。



▲敵の攻撃をガードすることも可能。ガードに成功すると写真のような青いエフェクトが表示される。モンスターにガードされることもあるので注意。

▶背後から敵に襲われた場合でも、うまく操作すれば後方に攻撃ができる。

◀ジャンプからの攻撃。一気に敵との間合いを詰めて先制攻撃を決めよう。ジャンプの勢いで威力が増すため、ゾンビの体も真っぷたつに！

▶背後から忍び寄るモンスター。後ろからの攻撃が有利だということを知っているのか。

個性豊かなモンスターをチェックせよ！

「ナイトメア・クリーチャーズ」に登場するモンスターは、人型のゾンビから、見たこともないような巨大生物まで、実にバリエーション豊か。それぞれが知性を持って行動しているため、単調な攻撃では到底倒すことのできない手強さなのだ。

◀大きな翼を持つモンスターもいる。空中に浮かぶその姿は、幻想的な雰囲気さえ感じさせる。

▲▶巨大な下水道ヘビ、スワー・スネーク。最初に戦う中ボスだが、口から吐く炎はかなり強力だ。

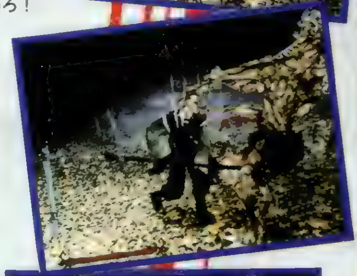
中ボス SEWER SNAKE スワー・スネーク

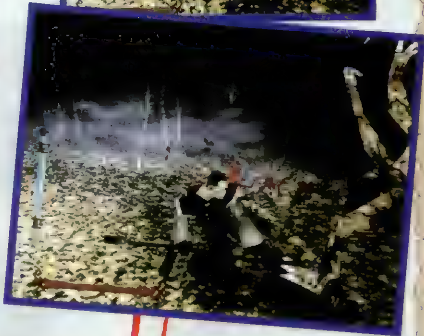
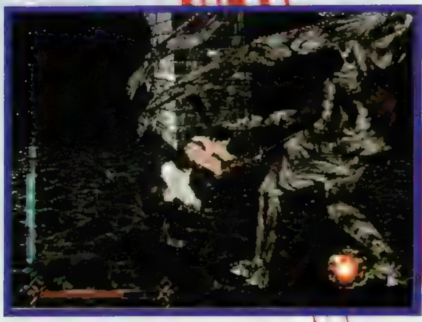
モンスターを瞬殺!! コンボ攻撃がアツい!!

ナディアとイグネィシャスは、それぞれ固有の連続攻撃を10数種持っている。イグネィシャスは武器の槍を使った力強い打撃がメイン、ナディアは身軽な動きを生かした華麗な技を得意とする。どの連続攻撃も簡単なコマンド入力で自由に出せるダイナミックなものばかりなので、素早い敵にはコレ、空を飛ぶ敵にはコレ、といった具合に、敵モンスターの強さや性質によって使い分けていくといいだろう。下に代表的なものを2つ紹介しているので、チェックしてもらいたい。

四連撃

▶強力な打撃を3発叩き込み、敵がひるんだらトドメの足払い。流れるような動きで決めろ！



ローリング・コンボ

◀キックで敵のバランスを崩してから、脳天をめがけて一撃。華麗なコンビネーションだ。

強力なアイテムをゲット！戦闘を有利に進めよう！

▶木箱の上から光の玉をゲット！ 消耗したライフを回復してくれるアイテムだ。

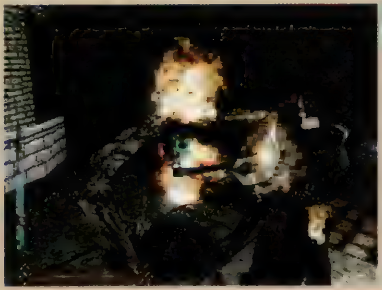
▶窓の中にアイテム発見！ 窓を叩き壊して手に入れてしまおう。

ステージ上には特殊な武器やライフ回復など、プレイヤーを助けてくれる便利なアイテムが数多く存在する。これらは意外な場所に隠されていることもあるので、取り逃がさないように注意しよう。手に入れたアイテムは、画面の右下に表示され、そこから選んでリアルタイムで使用することができる。いちいち選択画面を開く必要がないので、アイテムの使用は実にスムーズ。突然モンスターが現れた場合など、とっさのときに重宝するはずだ。以下に攻撃アイテムの一部を紹介していこう。

地雷

地雷は敵の前に転がして使う。敵が踏むと爆発し、ダメージを与える。

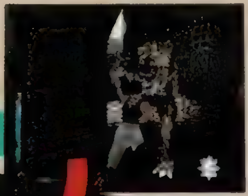
たいまつ



たいまつを使って敵を燃やしているところ。燃え上がる炎は美しく、威力も大きい。暗いステージを明るく照らす効果もある。

結晶

結晶を使うと敵は凍りつき、軽く触れただけで砕け散ってしまう。触れずに放置しておいても、やがて粉々になるのだが。

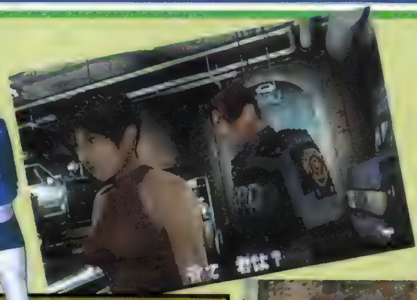


BIOHAZARD 2
バイオハザード2

闇より出でて静かに忍び寄る恐怖

着々と開発が進行している『バイオハザード2』、今回は、主人公たちと行動を共にする新たなキャラクターと、ストーリーを彩る新システムを公開！　特に注目したいのが新システム。『2』では、あらかじめ用意されている2人の主人公で続けてゲームをクリアすることによって初めて、ストーリーが完結するようになっているらしいのだ!!

サバイバルホラー	バイオハザード2	'98年 1月(予)
		▶価格未定
		▶カプコン
		▶MC(ブロック数未定)、CD2枚組



▼▶レオンと共に行動することになる、謎の女性エイダ。彼女が時折見せる憂いを秘めた表情が、その謎をより深いものとする……。

レオン・S・ケネディ

今作の男主人公。研修を終えたばかりの新米警官。ようやく決まった配属先のラクーン市警に向かう途中、今回の惨劇に巻き込まれる。出勤時間に遅刻していたため、直接の被害には遭わなかったようなのだが……。

「行方不明の恋人を探す謎の女性」

レオン編のパートナーとなる女性。前作『バイオハザード』の洋館事件で行方不明になった恋人、ジョンを探しにラクーン市にやってきた中国系アメリカ人。一般人とは思えないほどの並み外れた行動力や卓越した射撃技術を持つなど、どこか謎の多い女性。ラクーン警察署で、同じく孤立していたレオンと出会い、行動を共にすることになる。年齢26歳、血液型はAB型。

エイダ・ウォン ADA WONG

それぞれのストーリーに関る

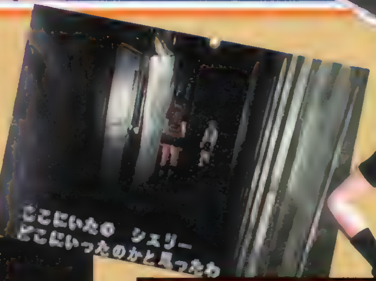
『バイオハザード 2』にも、前作のバリー、レベッカに当たる、主人公を助けるサブキャラクターが登場する。このサブキャラクターは、レオン編に1人、クレア編に1人で重複はしていない。ここでは、この2人の魅力的な新キャラクターを紹介するぞ!!

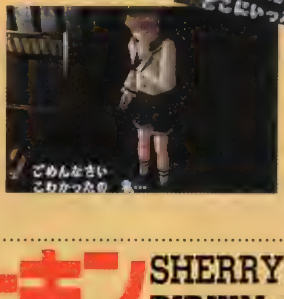
サブキャラクター公開!!

「事件に深く関る!? 寂しがり屋の少女」

クレア編のパートナーとなる少女。両親が前作でも事件と関わりのあったアンブレラ社に勤めている。だが両親は、家を空けていることが多く、彼女は親の愛をほとんど受けずに育ってきた。そのため人見知りが激しい。事件発生と同時に助けを求めるためラクーン市警に逃げ込む。年齢12歳、血液型はO型

▼▶最初に出会ったときはひどくおびえているため、クレアを見ただけで逃げ出してしまう。どちらかというと足手まといになりそうだが!?





シェリー・バーキン SHERRY BIRKIN

クレア・レッドフィールド

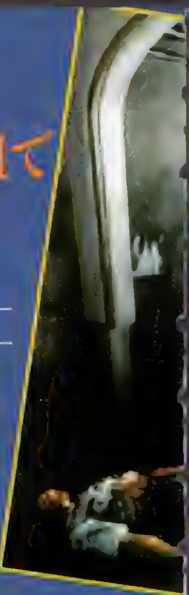
今作の女性主人公。戦いの専門家ではないため、扱うことのできる武器は、軽量で取り扱いが容易なものが多い。名前からもわかるように、実は前作の主人公、クリスの妹なのだ

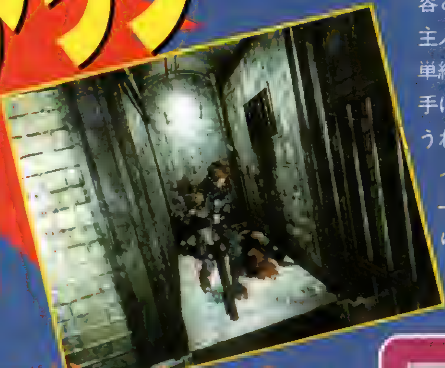
※画面は開発中のものです。© CAPCOM CO., LTD.

『バイオハザード2』はCD2枚組＋新システムで超パワーアップ

その1　「バイオ2」はCD2枚組でボリューム2倍！

「バイオハザード 2」は、CD 2枚組でリリースされることが決定したぞ。CD 1枚でリリースされた前作も、ボリュームという点では申し分ないものだったが、今作はそれをさらに上回る内容となることが予想できる。前作同様、今作でも主人公が2人用意されていることもあわせれば、単純に2倍のボリュームと考えてもいいだろう。手に汗握る戦慄の戦いが、より長く楽しめるというわけだ。CD 2枚組といえば、気になるのがディスクの入れ替え。頻繁にディスクを入れ替えて、ゲームのテンポが損なわれるのは嫌なものだ。そのあたりも、『バイオ 2』に限っていえば心配は無用。プレイ中には、ディスクを入れ替える必要は一切ないのだ！　詳しくは左下のカコミを参照してほしい。





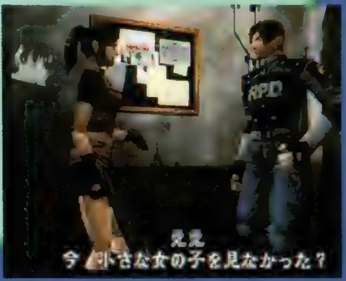
その2　新システム「ザッピング」でストーリーは幅広く展開する！

今作では、2人の主人公で続けてゲームをクリアすることで、初めてストーリーが完結するのだ。ここで面白いのが、同じストーリーでもどちらの主人公を先にプレイするかで、展開が変わってくるという点。これが新システム「ザッピング」だ。パートナーの違いも大いに作用して、レオンとクレアとではゲーム中、できることとできないことがハッキリと別れている。これにより、プレイする順番（レオン→クレアの順か、クレア→レオンの順か）でストーリー展開も異なってくるわけ。完全に物語を把握するためには、少なくとも2キャラ通して2回、プレイする必要があるといえるだろう。

▲▶プレイする順番によって、展開が変化!! これにより新たな戦略が!?

●CDの入れ替えはなし!?

「バイオハザード 2」はCD 2枚組でのリリースとなる。レオン編、クレア編のシナリオはそれぞれ1枚のCDに納められているので、プレイ中のディスクの入れ替えは一切必要ない。煩わしさを感じることなく、快適にゲームが楽しめるようになっているぞ。



ストーリー序盤を例にザッピングシステムを検証

プレイする順番により展開が変化する、新機軸の「ザッピング」システム。ここではいくつかの場面で例を挙げ、その内容に迫る!!

EX 1）スタート地点…

レオン編、クレア編のどちらも1回目と2回目では、スタート地点がちゃんと変化するようになっている。まぁ、シナリオ自体が違っているわけだから、当然といえば当然なのだが……。

◀これはクレアその2のスタート地点。

◀炎上する町並みと車に退路を断たれての戦い。

レオンその2

炎上する町並み、迫りくるゾンビ。レオンその2のスタート地点はここ。ということは、「バイオDC」の体験版は、レオンその1のストーリー序盤だった!?

▶最初の目的は、無事警察署にたどり着くこと。

クレアその2

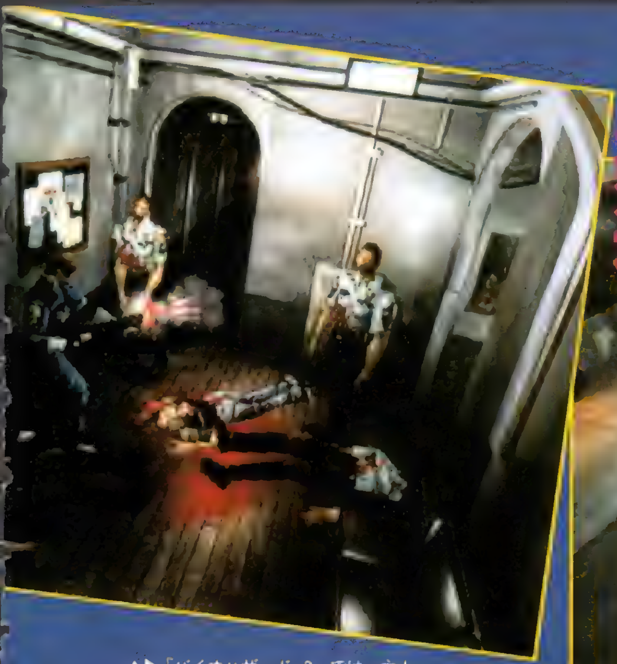
クレアその2も、レオンその2とほぼ同じ。だが、進んでいく順番は、少々違うようだ。

◀レオンその2は似た風景。

▼その1はレオンその1と同じ。

BIOHAZARD 2

迫り来る異形の怪物から逃れる術はあるのか…!?



▲▶「バイオハザード 2」では、主人公を選択した順番によって展開が変わる！　ということは、その前のプレイのノウハウは役に立たない――!?　生き残りをかけた戦いは、ますます熾烈を極める!!

EX2) S.T.A.R.S.の部屋

レオン編では、ここに来るとクレアがドアを開けて入って来る。ここで初めて2人の主人公が出会うことになるのだが……。これがクレア編になるとどう変化するのか!?

クレアその1

◀部屋に入っても、誰もいない。まだレオンはここへ到達していないのか!?

▲レオンとクレアの出会い。これがクレア編になると……。

クレアその2

▶部屋に入るとそこにレオンが。同じ場面を、別視点から見た感じだ。

EX3) 地下駐車場

地下駐車場に駐車中の、トレーラーの奥の壁面にある扉。ここからどこかへ行けそうなのだが……。ここでもレオンとクレアとでは、そのあとの展開が変わってくる。

レオンその1

▶壁面に扉を発見。ここから奥に進むことができる。エイダのおかげだ。

クレアその1

◀クレア編ではトレーラーは動かせない。奥に扉があることにすら、気づけない!?

▲レオン編では、エイダと協力してトレーラーをどかすことに。

EX4) ヘリが激突した廊下

ゲームを進めていくと、ヘリが突っ込んでいて、廊下が炎上している場所へ来ることになる。ここは、クレア編だとヘリを爆弾で吹き飛ばして、先に進むことができるようになるのだが、レオン編ではまるで打つ手なし。つまり、クレアがここに来る前にレオンがここに来てしまうと、先に進むことができなくなっているのだ。

クレア

◀クレア編では、何の問題もない。

▶爆弾でヘリを吹き飛ばし、先に進むことができるようになるのだ。

レオンその1

レオンその1では、クレアより先にここに来ることになる。ヘリは炎上を続けていて、これ以上先に進むことはできないのだ。もと来た道を引き返すしか手はない。

◀炎上するヘリを前にして立ち往生。レオンその1では先に進めないのだ。

▲この場合、クレアのおかげで先に進めるのだ。

レオンその2

レオンその2では、ヘリをクレアが爆弾で吹き飛ばしたあとなので、なんの問題もなく先に進むことができる。このように、レオンとクレアのどちらを先にプレイするかで、展開はかなりの変化を見せることになる。

双界儀 ソウカイギ™

今号では五行(五色)に関する情報を大公開！　これはキャラや敵ごとに設定されている属性のことで、これを知っているかどうかで戦いやすさも大きく変わってくるのだ。また、特殊攻撃として明らかになっていた封陣符（咒符）に関する最新情報も紹介しているぞ。敷設枚数により異なる効果を発揮することが理解してもらえるはずだ。もちろん、キャラ紹介もあるからね。

ACT 双界儀	冬予定
	▶価格未定
	▶スクウェア
	▶MC(1〜3ブロック)　▶CD3枚組

五行の相関関係を理解すれば、効率よく戦えるのだ！

この「双界儀」では、操作することのできるキャラクターはもちろん、寄り神（敵キャラ）や紫微仙（右ページ参照）にまで属性が設定されている。各キャラには木、火、土、金、水という五行のいずれかが割り振られており、属性間の力関係により、戦闘にも有利不利が生じてくるのだ。五行はゲーム中で五色に色分けされているため、視覚的にもわかりやすくなっているぞ。

右は五行(五色)の相関関係と、主要キャラの属性をまとめたものだ。現段階では「黒／水」に属するキャラが発表されていないため、4キャラ分のみの紹介となっている。

御巫みつほ、真武居直柔　青／木

朱童ひふみ　黄／土

琴平あずさ　白／金

八洲大騎　赤／火

封陣符(咒符)敷設バリエーション

各キャラクターは武具による直接攻撃のほかに、咒符による特殊攻撃（防御、回復なども含む）を行なうことができる。咒符の敷設枚数（1〜8枚）によって様様な術を使い分けられるので、ここでその内容について紹介していこう。条件さえ整えば、複数の術を同時に使用することだって可能なのだ。

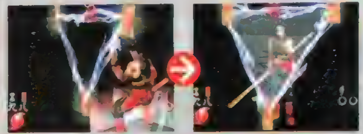
1枚　一穴点螺　いっけつてんら

咒符を撃ち出すという、もっともオーソドックスな攻撃用の術。寄り神たちは衰氣による結界を張っているが、それすら楽に突破することが可能である。咒符を1枚敷設するだけで使えるため、ゲーム内での使用頻度も高くなってくることだろう。手軽さと、高い攻撃力が魅力だ。

2枚　二王仙胎　におうせんたい

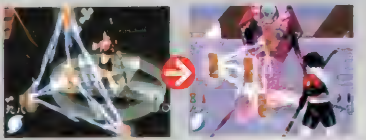
寄り神たちは衰氣を身にまとっている。この衰氣、基本的には結界という防御的な存在なのだが、戦闘中の敵に感染させるという攻撃的な要素も併せ持っている。その衰氣に感染させられた場合には、咒符を2枚敷設すればいい。二王仙胎はいわば「毒消しの魔法」みたいなものなのだ。

3枚　三元鎮守　さんげんちんじゅ



自分の正面に展開した3枚の咒符を回転させることで寄り神が放つ衰氣弾を防ぐという防御用の術。咒符を前面に展開したまま移動することもできる。バリアや盾を思い描いてもらえばイメージしやすいだろう。ただし、一定時間経過すると消滅してしまうので過信はしないこと。

4枚　四方色滅　しほうしきめつ



視野内に存在するすべての寄り神に対してダメージを与えることができる術。言ってみればボムのような存在だ。脆弱な寄り神は一撃で消滅させることができるなど、攻撃力も決して低くない。さすがに強力な寄り神は一撃では倒せないが、それでも体力を半減させることはできる。

5枚　五芒醒力　ごぼうせいりき

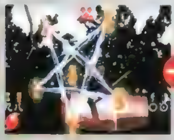
この術が効果を発揮している間は攻撃力がアップし、敵からどんなダメージを受けても後方に吹っ飛ばされる「吹っ飛び」と呼ばれる状態にならなくなる。同時に、ダメージに耐え、その場にとどまる「こらえる」という状態になりやすくもなる。一定時間が経つと、元の状態に戻る。

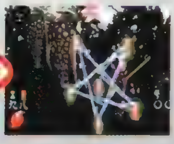
©SQUARE/©YUKE'S

我舞 要 がぶ かなめ

真武居直柔のライバル的存在。氣功武術の大家として有名な我舞家の次期当主として生まれたこともあり、幼いころからプライドが高かった。皮肉屋で、やや自意識過剰な部分も併せ持つ。我舞式練氣術の秘伝「外氣功練氣弾」を体得している関係で、旺氣を撃ち出すことができる。武具を用いずに氣を練ることに関しては、真武居たち以上の力量を持っていると言っていいだろう。愛用の武具は氣鋼掌。氣を蓄積するための珠が掌に埋め込まれているグラブだ。体をしめつけない衣服を着ているが、これは氣をめぐらせやすくするため。なお、頬の傷は修行中に負ったものである。鹿島出身、20歳。（ＣＶ：山寺宏一）

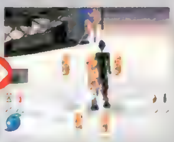
6枚 六氣封殺 りっきふうさつ





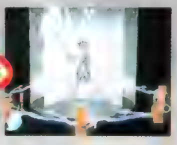
自分以外のすべての物の動きが止まってしまうという、時間を止めるための術。攻撃中の敵の動きすら止めてしまえるので、タイミング良く使うと絶大な効果を発揮するだろう。背景であれ、敵であれ、動きの止まった物はすべてモノクロ表示されてしまうエフェクトにも注目したい。

7枚 七星招鬼 しちせいしょうき



自分の分身を作り出すという術。分身は術を発動させた場所から一歩たりとも動くことはできない。しかし、敵は分身しか見えなくなり、分身に向かってしか攻撃しなくなるため、自分はフリーとなる。特殊な術だが、うまく使っていきたい。なお、分身は一定時間経過後、消滅する。

8枚 八極天地 はっきょくてんち



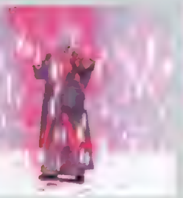
自分の体力を回復させるための術。残存ＨＰの50%分を回復させる関係で、術を使うタイミングによって回復量は異なってくる。この術を使うには８枚もの咒符を敷設する時間が必要となるが、何よりもその使う枚数がネックだ。安全な場所を確保することが重要になってくるだろう。

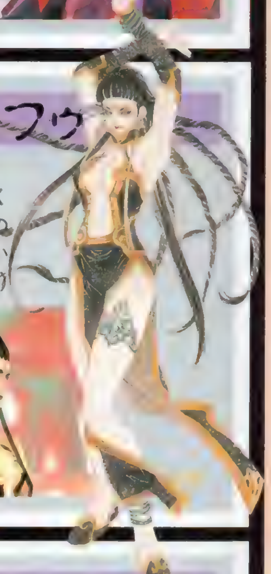
紫微仙 気の遠くなるような時間を生きてきた邪仙がその正体

約１万２千年前、西方大陸から渡来してきた邪仙たち。神仙は旺氣を力の源としているが、彼ら３人は衰氣を力の源としている。衰氣を咒力の源とする紫微仙にとって、寄り神は自らの存在を脅かすものである。それに対抗するため、旺氣をもって衰氣を祓う力を持つ組織「五方輪」を創り、寄り神の駆逐にあたらせることにしたのだ。"世の理を護る"という大義名分のもとに……。現在、彼らの居場所を知る者はいない。

元聖天尊 げんせいてんそん カハク

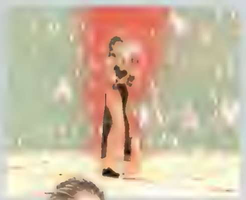
紫微仙のリーダー格。物の本質を究明することを至福と考える、学者肌の人物。同時に、自分の欲する結果を導き出すためには、どんな犠牲をもいとわない冷徹さも持っている。（ＣＶ：羽佐間道夫）

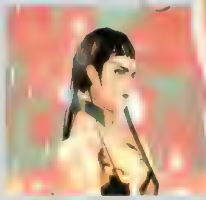




霊封天尊 れいほうてんそん インフウ

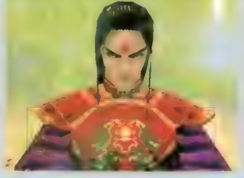
紫微仙の紅一点で、邪仙術に長けている。格下の者に姿を見られることさえ堪えがたく感じるほどプライドが高い。コスチュームの露出部が多いのは、ショートレンジでの戦いを考慮していないため。（ＣＶ：安達忍）





武究天尊 ぶきゅうてんそん ヤンロン

称号からも想像できるように、武術に長けた紫微仙。中でもショートレンジでの戦いを得意としている。生まれついての天才肌で、邪仙術やあらゆる武術を労せず会得してきた。そのため、凡人が努力する姿を嫌っている。（ＣＶ：堀内賢雄）



CRITICAL BLOW クリティカルブロウ

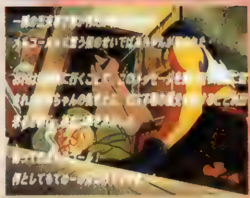
期待のポリゴン格闘『クリティカルブロウ』も発売直前。今回は、豊富に盛り込まれたシステムをおさらいしつつ、個性派ぞろいのキャラクター10人を紹介していくぞ。

対戦ACT	クリティカルブロウ	12/4
		▶¥5,800
		▶バンプレスト
		▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

斬新かつ魅力的な4つのモードをチェック!

このゲームに用意されたモードは4つ。VSモードやCOM戦を勝ち抜くトーナメントモードを始め、主人公のリッキーにスポットを当てながらストーリーが展開するシアターモード。戦いで集めたカードを使用キャラに装備させて強化するトレーディングモードがあるのだ。

トーナメント

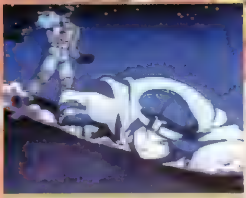


▲キャラごとにエンディングが用意されていて、COM戦を最後まで勝ち抜くと見られる。

VS

▲10人の中から好きなキャラクターを選んで友だちと対戦が可能！ もちろん同キャラもOK。

シアター



▲このモードはムービー、テキスト、バトルの3つでシナリオが展開していくのだ。

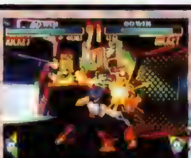
トレーディング

▲COM戦に勝つとカードがもらえるぞ。たくさん集めて理想のキャラに育て上げよう。

激戦を繰り広げる10人の戦士たち

リッキー・レオン

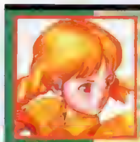
どの流派にも属さない我流の格闘家。持ち味のすばやさを生かした軽快なフットワークで相手のミスを誘う戦い方を得意とする。また、気の力を操って多彩な技を繰り出す。



◀アッパーで相手を空中に浮かせるぞ。このあとに追い打ちを決めることが可能だ。

▶リッキーのクリティカルブロウ。これが決まれば相手を一撃でK.Oできる。

マオ・シェリン



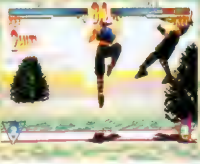
外見はかわいい女の子だが、実はアンドロイドだったりする。多段ヒットする必殺技が多く、ハデな戦いが可能。

▶氷の塊を相手に投げつける必殺技。離れた間合いで有効だ。

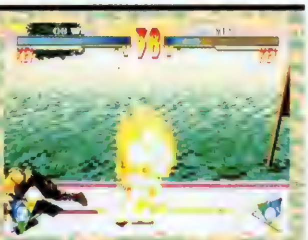
▲マオのクリティカルブロウ。相手を氷り漬けにする投げ技なのだ。見た目もハデでカッコイイ。

岩瀬 圭

一宮流の門下生で、ちあきとは幼なじみ。抜群の格闘センスを持ち、スキのない構えから繰り出す必殺技は超強力。

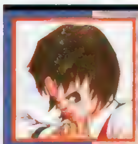


▶ジャンプした相手をアッパーで迎撃する対空技。



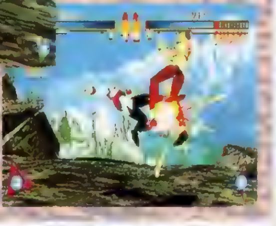
▲クリティカルブロウは、突進技と対空技を連続して繰り出す。ヒット数が多いので見た目も豪快な技。

一宮ちあき



一宮流の師範、一宮鋼の愛娘。幼い頃から鋼の英才教育を受け、今では一人前の格闘家としての実力を身に付けている。主にコンビネーションを主体とした戦法を得意とする。

◀気孔弾のようなものを放つ、クリティカルブロウ。当たると相手は薄っぺらくなるのだ。



▶少し跳び上がってから連続で廻し蹴りを繰り出す技。その名も"連環風脚"。

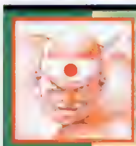
ボビー・ロギンス

勝つためには手段を選ばない冷酷な男。ナイフを使った自己流の格闘術で、ストリートファイトに明け暮れた毎日を送っている。ナイフ以外にも足技を主体とした技も豊富。

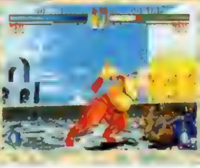
◀相手を十字架に張り付けにし、ナイフで切り刻むクリティカルブロウ。美しい技だ。

▶ナイフで対戦相手をズタズタに切り裂くコンビネーション。痛そう……。

ニール・マクタニエル



自称「空手家」。しかし、空手とは思えない奇抜な技が多く、巨体のわりには意外と動きがすばやい。頭突きが得意。



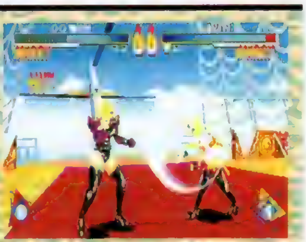
▶自慢の石頭が炸裂！ 相手はかなりのダメージを受けた。

▲ニールのクリティカルブロウは、酒を飲みながら近寄ったと思った次の瞬間、突然殴りかかるのだ。

マリー・フィリップス

かつてフィリップス財閥の令嬢だった女性。足技を取り入れた華麗な必殺技や多彩なコンビネーションを持っている。

▶長い足から繰り出される華麗なサマーソルトキック。



▲キックから生み出されたリングが相手を切り刻む。走って追いつけばさらに追い打ちすることも可能だ。

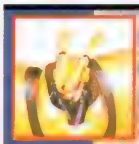
マーク・スタンフォード

スタンフォード財閥の御曹司で、マリーとは腐れ縁の仲。トリッキーな動きで相手を惑わす戦法をもっとも得意とする。また、悪趣味な彼のコスチュームにも注目だ。

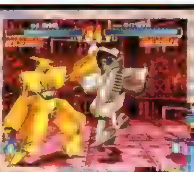
◀相手を蹴り上げて、そのままくるくると足で回す変な技。しかし、その威力は強力だ。

▶奇妙なポーズからキックが…。油断していると手痛い一撃をもらうことになる。

バーサーカー



マリーが幼い頃、彼女の世話役として造られたホームヘルパーロボットで、愛称は"ランスロット"。レーザー兵器など、ロボットならではの必殺技を数多く持っている。

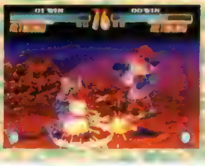


◀バキュームで相手を引き寄せてから投げる特殊な技。掴まえた相手を振り回すぞ。

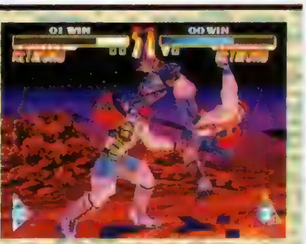
▶バーサーカーに搭載された兵器の一つ。目から極太のビームを発射する。

レイモンド・ノーマン

某国軍隊でNO.1の実力を誇るサイボーグ戦士。豊富な投げ技が最大の特徴で、ほかの技も威力の高いものばかり。



▶地面に与えた振動で相手を攻撃するアースブレイカー。



▲サイボーグと化した腕が相手にクリーンヒット。突進しながら思いっきり相手を殴りつけるぞ。

風のクロノア

door to phantomile

ファンタジックな世界を舞台にかわいいキャラが大活躍する3D・ACT『風のクロノア』。発売直前の今回は壮大なストーリーと豊富なアクション、さまざまな仕掛けなど、このゲームの魅力に迫ってみよう！

3D・ACT	風のクロノア door to phantomile	12/11 3D・ACT
		▶¥5,800
		▶ナムコ
		▶MC(1ブロック)

ファンタジックなストーリー&キャラが魅力です

伝説の歌姫 レフィス

ある日、村のはずれにある鐘の丘に、飛行艇が墜落した。好奇心から見物に向かったクロノアとヒューポー。2人がそこで見たものは、再生の歌を司る伝説の歌姫レフィスが、闇の王ガディウスに連れ去られようとするところだった……。このファンタジックなストーリーと、それを盛り上げてくれる個性的でかわいいキャラクターたちが『風のクロノア』の大きな魅力の1つ。さらにVISION（ステージ）の合間などに挿入されるキャラクター同士の会話劇「パペットDISP.」が、プレイヤーをゲームの世界、ファントマイルへと引き込んでくれるのだ。

▲ファンタジックなフィールドを元気でかわいいクロノアが駆け回る！

◀「パペットDISP.」では、キャラの個性が十分に表現されている。

クロノアを助ける6つのアイテム

クロノアとヒューポーが冒険する世界ファントマイルには、さまざまなアイテムがある。ここでは、そんなクロノアを助けてくれる6種類のアイテムを紹介していくぞ。冒険の旅を上手に進めるポイントの1つは、アイテムの効果を把握しておくこと。プレイ前の予習として、しっかりとチェックしておいてね。

ハート

クロノアの体力を回復させるアイテム。大と小の2種類ある。

記憶の置き時計

これを取るとクロノアが倒れたとき、取った場所から再開。

夢のかけら

100個集めるとクロノアのストックが、1人増。青緑2種類ある。

黄金のコイン

1つ取ると、クロノアのストックが1人増えるお得なアイテム。

悪夢に封じ込められた住人

悪夢に捕らわれた人々が入った玉。助け出すと何かいいことが？

鏡の精

一定時間、夢のかけらが光り、その間に取った夢のかけらが2倍に。

©NAMCO LTD.

ボクの多彩なアクションを見てね

風玉ショット ヒューポーの力で敵を膨らまそう!

リングの精・ヒューポーの力を借りた「風玉ショット」は、敵を捕まえてふくらませる。捕まえた敵は投げつけて、ほかの敵を攻撃することができる。これがクロノアの唯一の攻撃方法なので、うまく使いこなそう。

◀風玉ショットで敵を捕まえ、ふくらました ら……。

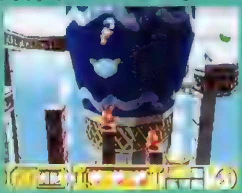
▶投げつけて、敵を倒すことができるのだ。

▶風玉ショットで捕まえた敵で、ボスをやっつけよう!

2段ジャンプ 敵を利用してより高くジャンプ!

風玉ショットで敵を捕まえた(持った)ままジャンプすると、敵を踏みつけてさらに高くジャンプすることができる。また、このとき踏みつけられた敵は下に向かって飛ぶので、これで真下にいる敵を攻撃することもできるぞ。

▲通常のジャンプでは届かない場所も2段ジャンプを使えば移動できる。



▶2段ジャンプで真下にいる敵を攻撃できる。

滞 空 大きな耳を使ってちょっと長く飛ぼう!

▲転がってくる大きな鉄球なども、滞空をうまく使えばラクラクと避けることができる。

▼2段ジャンプに使う敵もいないし、普通のジャンプでは届かない場所は、滞空を使ってクリアしよう。

クロノアはジャンプ中に大きな耳を羽ばたかせることで、少しだけ長く跳んでいることができる。このアクションをうまく利用すれば、普通のジャンプでは取れない場所にあるアイテムが取れたり、敵の攻撃を簡単に避けられたりできるのだ!

キシシシ、いろんなシカケがあるんだぜ

各VISIONには、それぞれの国や村の特徴を生かした仕掛けが用意されている。今回はその一部を紹介するぞ。先に進めば進むほど、面白いけど手ごわい仕掛けが盛りだくさん! 後は自分の目で確かめようね。

水の流れる床

◀水が流れていて、一度この床に乗ると後戻りができなくなってしまう。

高速コースター

▶木でできたレールの上を、高速で滑走するコースター。行く手には敵が待ち受ける。

ゴンドラ

▶さまざまな種類のゴンドラが用意されている。

▼ 闇のクロノア door to phantom...

SPG

スーパーライブスタジアム

1/1（予）
▶¥5,800／コンビニ専用
▶アクエス
▶MC（1ブロック）

アクエスからエンタテイメント性を重視した新感覚の野球ゲームが登場するぞ。自分で作ったエディットキャラが実戦で成長する、RPG感覚のSPGなのだ！

'98年は元旦からプロ野球開幕戦だ！

成長するエディットキャラがペナントレースを熱くする！

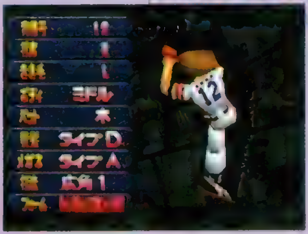
▲ランナー滑り込む！　果たして判定は!?　視点の切り替えしだいで、こんな緊迫感ある映像でプレイすることもできる。カメラ視点は３種類用意されているぞ。

◀黄色い枠がピッチャーのコース、バッターは白い枠を合わせて打つだけ。シンプルだけど、カーブやフォークなど、変化球にあわせるのがなかなか難しいのだ。

今年のプロ野球はペナントも終わり、ストーブリーグに突入したけど、この「スーパーライブスタジアム」はこれからが本番。３Ｄポリゴンで描かれた選手が、熱い戦いを繰り広げるぞ。選手のデータは'97年最終戦までのもの。今年急成長した選手のデータもバッチリ反映しているぞ。さらにこのゲームの最大の特徴は、エディットキャラが作れるところ。作成した選手は、ペナントモードの実戦参加で成長するぞ。作って育てて、実際のプロ選手と対戦。これこそがこのソフトの最大の魅力なのだ。

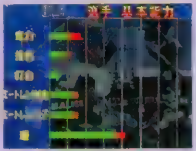
▲夢のアーチに虹がかかる！　自分で育てた選手ならうれしさも倍増だ。

エディットモードはここまでできる！



◀自分の好きな球団にどのタイプの選手が欠けているか、じっくり考えて補強してやるのだ。

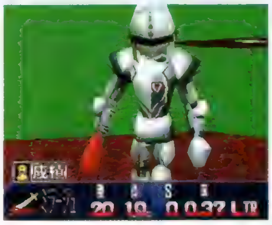
エディットモードでは、打席の左右や投球フォーム（ピッチャーのみ）を選択できるほか、ボディー（体格）や肌の色、髪型など、外見的な特徴も決められる。また、スタミナバツグンの「究極の先発」、速球が自慢の「奪三振王」といった性格付けもできる。自分の好みに合わせたキャラメイキングが可能だぞ。



◀試合終了後、選手がどれだけ成長したかがグラフ表示される。成長させるにはとにかく試合に出すこと。初めはパラメータも低いけど、グッとこらえてスタメンで使おう。

謎の球団が出現？

セ・パ12球団のほか、架空のオリジナルチームも入っているぞ。写真はその１つ「ナイツ」。甲冑に身を包んだかっちょいいチームなのだ！



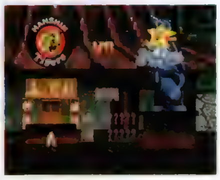
決めのセリフに勝利のバック転！ビジュアル&トークで盛り上がる!!

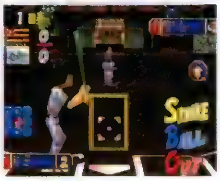
ホームランや三振、タイムリーヒットなど、ドラマチックなシーンでの決定的瞬間には、派手なアクションや決めゼリフがゲームを盛り上げるぞ。同じセリフでも複数の音声があり、パターンは豊富だ。ビジュアルとトークの両面から試合がヒートアップする！　こんなノリの良さも、魅力の１つだね。

▲▶決めゼリフやガッツポーズはさまざまなパターンが用意されている。もちろん外国人は英語デス。

謎の球場も出現！

甲子園や東京ドームなど、実在する11の球場に加え、なんと架空の３球場も使用可能！　写真はその１つ、その名も「御堂球場」だ。謎の球場は球場選択時に、ある操作をすると出現するぞ。こういったお遊び要素があるのも楽しいところだね！





◀ちょっとコワメな球場。こんな所で試合なんて…。

決定版 珍プレー'97

◀がんばって走ったのに、アウトなんてひどいよ。トホホ。

◀えっ!?　俺が三振？　ガ、ガックリだあ〜

 ©1998 スクウェア

3D・ACT

TOMB RAIDER2

伝説のサイアンの剣を求めてレイラが走る! ファン待望の3D・ACTの続編が登場

1/22 ▶¥5,800 ▶ビクターソフト ▶MC(1ブロック)

決死の冒険にいざ旅立とう!

あの女性冒険家レイラが主人公の3D・ACT『トゥームレイダース』といえば、奥深いアクションと謎、そして多彩な仕掛けが大好評だった作品だ。その続編『トゥームレイダー2』がいよいよ登場するぞ。今回のレイラの冒険は、伝説の竜の秘宝を巡り、同じく秘宝を狙っているカルト宗教団体を相手に、中国、ベニス、チベットなどの全16ステージ＋αで繰り広げられる。また今作では、暗がりで視界を確保するマッチのほか、この作品ならではのアイデアや演出もたくさん用意されているのだ。

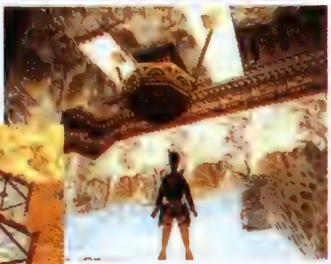
新アクションも加わって自由度も倍増

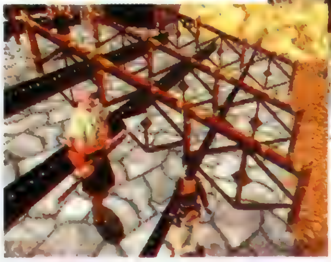
「2」では、よじ登り、乗り物の操縦、特定の壁の破壊といった新アクションが追加された。これらの新アクションがどう行動範囲を広げていくのかも、楽しみのひとつなのだ。

▶今作では、特定の壁をよじ登れるのだ。

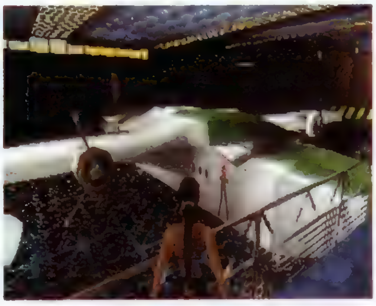
◀乗り物に乗るステージもある。

▼今回の冒険で出会う敵は、動物よりも人間の方が多い。敵の使う武器も多彩なので、キャラにあわせた攻略を練る必要があり、奥深い戦闘が楽しめるのだ。





▲前作を思わせる遺跡ステージで意味ありげな建造物を見上げていると、いきなり背後からヒョウが…。奇襲をかけてくる敵もたくさんいるので、探索中も気は抜けない。



◀遺跡の中だけでなく、町中や基地の内部といったステージも用意されているぞ。

AVG

ロストソード ～失われた聖剣～

聖剣を巡る壮大な戦いが幕を開ける ACT要素の強いアクションAVGが登場!

3/12(予) ▶¥5,800 ▶イマジニア ▶MC(ブロック数未定)

奪われた聖剣を取り戻せ!

アーサー王伝説で知られる聖剣エクスカリバーをテーマにしたアクションAVG『ロストソード』が登場するぞ。物語の舞台となるのは、未来の地下都市ソルト。強大な力を持つソルトの指導者デラバールはタイムマシンを使い、中世のキャメロット城に攻め入り聖剣エクスカリバーを奪って逃げてしまった。聖剣を取り戻すため、中世の魔術師マーリンは姪アリサを地下都市ソルトに転送するのだった…。プレイヤーはアリサとなり、剣や必殺技を駆使して凶暴な敵を倒し、100人以上も登場するキャラクターたちから情報を集めたり、アイテムの交換をしなければならない。果たしてキミはエクスカリバーを取り戻せるのか!

▶戦闘では剣だけでなく、強力なコマンド技＆魔法が用意されているのだ。

▲キャラクターの中には協力的な人もいれば、取引を持ちかけてくる者もいるぞ。

◀オープニングでは、聖剣が敵に奪われるシーンがムービーで流れる。

都市でのコミュニケーションが重要!

聖剣エクスカリバーを探し出すためには、登場するキャラクターたちとのコミュニケーションが重要になる。敵についての情報を得たり、体力回復の食料や謎解きに必要なアイテムなどを入手しよう。

▶謎解きに必要なアイテムは、物々交換で手に入ることもあるぞ。

◀AVGだけあって、地下都市での情報収集は基本中の基本。

©&TM 1997 Core Design Limited. ©1998 Victor Interactive Software,Inc. ©1997 Telstar Electronic Studios Ltd. All Rights Reserved.

RCG

グランツーリスモ

RCGファンのみならず、一般の車好きの間でも話題沸騰の『GT』。今回はタダでさえ多い使用車種がさらに増えてしまう！　というお得な情報をお届けするぞ。

12/23
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)
NC
AC(DUAL SHOCK 対応)

期待のRCG『GT グランツーリスモ』の隠し要素が早くも発覚!?

従来のＲＣＧが尻込みするほどの超美麗グラフィックを誇る「グランツーリスモ」。以前にもお伝えしたように、このゲームには合計100車種146グレードもの車が登場するのだが、すべての車がマイカーとして使用できるかどうかは謎に包まれていた。ところが……！　今回紹介する「クイックアーケード」モードで特定の条件を満たすことによって、ゲームスタート時には選べなかった一部の車を使用できることが判明したぞ。その車とは、シボレー・コルベット、アストンマーチン・ＤＢ７など、カーマニアならずとも名前くらいは知っているはずの有名車種10種類。これらはすべて海外産の名車で、現実の世界ではちょっと手の届きそうにない高嶺の花ばかり。もちろんそのスペックも「隠しカー扱いで当然」と思えるほどの高性能ぶりを発揮し、直線でもコーナーでも鋭い走りを見せつけてくれるぞ。もう乗りたくてしょうがない……よね？

ファン感動!!　あの名車が選択できる!!

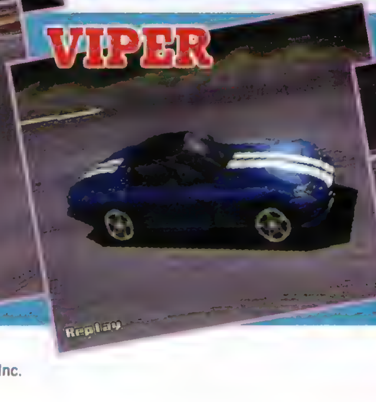
外車登場!

そして新たな4コースもキミの目の前に現れる…

今回紹介している「クイックアーケード」モードには、実は隠しコースも４つ用意されている。詳しい出現条件はまだ発表できないが、どれも最初から選べる４コース以上の難しさを誇るテクニカルコースだ。Ａクラスの（性能の良い）車を使っても、１位を取り続けるのは難しいぞ。

国産車をブッちぎれ!!

▲トップスピードや加速性能では、国産車に比べて圧倒的なパワーを誇る外車群。特に直線などでは、ライバル車をグングンと引き離し、「あれ？　俺ってうまい？」と勘違いするほどの快感が得られるのだ。



©Sony Computer Entertainment Inc.

ETC

青山ラブストーリーズ

コナミが贈る恋愛SLG最新作は新感覚の恋愛ドラマ!

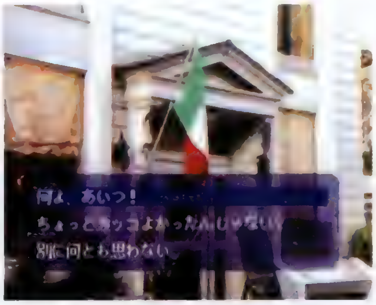
未定	▶価格未定
	▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

ドラマのような恋をしよう!

「自分ならこうするのに……」と、ドラマを見ながら主人公の行動に腹を立てたことはないかな？そんなキミの欲求を満たすインタラクティブドラマがついに登場だ。タイトルのとおり、東京・青山を舞台に４人の男女が織り成すラブストーリーを描くこのゲーム。ＴＶドラマのように流れていくストーリーを眺めつつ、要所要所で現れる選択肢に対して自分なりの回答を選ぶだけというシンプルなインターフェイスながら、その選択によって幾重にもシナリオが分岐していく。そして、そのドラマの主役はほかでもない、キミ自身なのだ。

▼この手のゲームとしては異例ともいえる主人公たちの年齢の高さ（20代前半〜後半）に注目してほしい。既存のものとは一味違う〝大人の恋愛〟が楽しめるぞ。

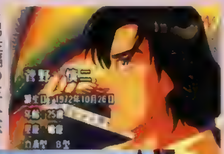
▲ほかにもこの作品の特徴として、背景が実写であることが挙げられる。街並みから主人公たちの部屋まで、さまざまな背景がＣＧと融合され、見事な効果を上げているのだ。



◀心理描写を表す選択肢をプレイヤーが選ぶことによって、ゲームが進行していく。

対を成す男女編の2つのシナリオ!?

このゲームでは男女それぞれの視点による、２つのシナリオを用意。それらはザッピングドラマのようにミラー構造になっており、両方プレイしてはじめて物語の全貌が見えてくるのだ。



▶男性編の主人公、イラストレーターをしている菅野。

◀そしてこっちが女性編の響子だ。

AVG

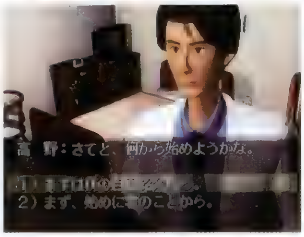
マリア 君たちが生まれた理由(わけ)

病院を舞台に展開されるサスペンス仕立てのマルチストーリー

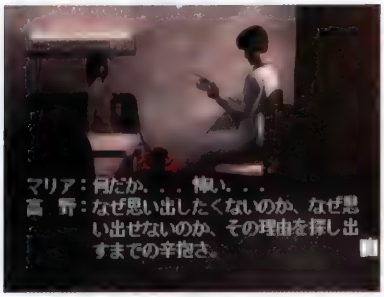
12/11	▶¥6,800
	▶アクセラ
	▶MC(1ブロック)

マリアの失われた過去を求めて

11年前に両親を惨殺されたショックから、多重人格症に陥ってしまった少女マリア。マリアの心の治療を試みる青年医師・高野は、カウンセリングの途中でさまざまな事件へと巻き込まれていくことになる……。連続ＴＶドラマを意識した作りで展開される、この「マリア」は、連続する数章のシナリオで構成されている。基本的なシステムは、文章によってストーリーを進めていく「テキストＡＶＧ」だが、次の章に興味を持たせる〝引き〟のシナリオや、効果的に挿入されるムービーなどの演出なども非常に巧妙。ただ怖いだけでなく、プレイヤーに「人の心とは何か？」と思わず考えさせる不思議な魅力を持つ作品なのだ。



▶こういったちょっとした選択肢が、後の章の展開を変える要因にもなることもある。



▲難しい言い回しを排除した、会話中心の読みやすい文章で構成。小説が苦手な人でもこれならＯＫだ。

◀特定の章では、３Ｄモデリングの建物内部を調べる「インタラクティブムービー」面もある。

"多重人格"…人格変貌がシナリオの鍵

ヒロイン・マリアの中に存在する複数の人格。彼女自身も制御できない別人格は、突然表層意識を乗っ取り、プレイヤーを混乱させる。別人格とどうコミュニケートしていくかが、真相に近づく鍵だ。

▶マリアの持つ複数の人格の中の「悲しみの人格」が表面に表れた瞬間。

◀こちらは「怒りの人格」。展開によってはさらに違う人格も現れる……!?

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 AXELA/BREAK

RCG

チョロQ3

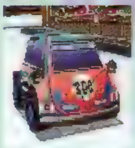
「遊び」を深く追求したライトなRCG「チョロQ」の第3弾が登場！　システムもゲーム性もチューンナップされて一段と楽しくなった『3』の魅力を大公開!!

2月(予)	
▶¥5,800	
▶タカラ	
▶MC(1ブロック) NC	

PSで3たび大爆走！ ますますパワーアップした チョロQの魅力に迫る！

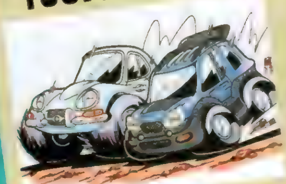
100計画 その1 登場車種はなんと100台！ すべてのボディをゲットできるか？

『チョロQ 3』では、チョロQのボディが何と100種類も登場するぞ！　それに応じてプレイヤーが買ったボディはすべてストックできるようになり、車種をコレクションする楽しみが増したのだ。



▲その気になれば100台すべてのボディを集めることも可能。コレクター魂を熱く燃やそう！

『チョロQ3』の超目玉!! 「100.100.100計画」とは？



『チョロQ 3』には「100.100.100計画」と呼ばれる謎の計画が存在している。まずはその秘密にアクセル全開だ！

100計画 その2 100種類のチューンナップパーツを使いこなせるか？

今回、チョロQのチューンナップに使えるパーツの種類は100種類！　タイヤやエンジン、ブレーキなど、それぞれ微妙に性能が異なるパーツの中から自分好みのものを選んで、オリジナリティに富んだチョロQを作ろう。

◀100種類のパーツの中から自分にピッタリのものを選び、チョロQをカスタマイズする。その手順がまた楽しい。

▶オリジナルのものを作るからには、やっぱり外見も自分好みにしたいところだよね。

100計画 その3 「チョロQシティ」に隠された100のイベントを発見できるか？

▼「チョロQシティ」には謎がいっぱい。

◀シティの中でショップを発見。やはり隠しショップも存在するのだろうか……？

前作で人気だった「チョロQタウン」は「チョロQシティ」となり、イベントの数も一気に100種類に大増加！　イベントを発見すると、チョロQコインが手に入るぞ。

前作をはるかに上回るボリュームの『3』はここに注目なのだ！

「チョロQ」を題材にすることで、一般的なRCGとは一線を画した大胆なゲーム性を確立してきた「チョロQ」シリーズ。最新作の「3」では、奇抜なコースを爆走するアクロバティックなレース展開など、シリーズならではのフィーチャーが格段にパワーアップ！　まさに最高傑作というべき内容になっているぞ。

また、シリーズを通して「遊び」というものを深く追求し続けてきた「チョロQ」だけにこの「3」でも新たな冒険、新たな改造、新たな発見が用意され、お楽しみ要素が大胆かつ豊富に取り入れられている。これによって、RCGの枠組みに縛られない、何でもありの面白さが実現されているのだ。その中から、特に3つの要素に注目し、「3」の楽しさに迫っていこう。

▼レース展開のはちゃめちゃぶりは相変わらず。どこでも走るぞ！

▲前に見えるのはなんとお城。このままますぐ走るとどうなるの？

20種以上のコースが登場する！

▶どんな場所でも、コースと認められれば走れてしまうこのシリーズ。「3」で突っ走れる20種類以上のコースの中にはかなり奇抜な場所も。

自由なカラーリングが可能に！

▶ペイントショップで選べる4種類のデザインに、自分好みの色をつけてオリジナルのカラーリングを施すことが可能。タイヤの色も選べる。

隠しコースも健在！

▶前作にあった隠しコースは今回も健在。スプリントレースを勝ち抜くと登場するコースのほかに、シティの中で発見できるコースもある。

 ©TAKARA CO.,LTD. 1998

STG

タイムボカンシリーズ **ボカンですよ**

全国の女子高生のみなさんに朗報！ あの「悪玉ＳＴＧ」の続編が早くも登場です！

3月（予）	▶¥5,800（予） ▶バンプレスト

はびこる「善」をやっつけろ！

▼爆弾を装備中にダメージを喰らうと引火してメカがぶっ壊れてしまい、お約束の〝三連チャリンコ〟モードになるぞ。この状態で勝ってこそ真の悪役だ!?

▲スーパードクロ爆弾で「ゼンダライオン」に大ダメージ。ちなみに、爆発に巻き込まれたザコ敵は、〝金のドクロストン〟に変化する。これで早く巨大化できるぞ。

「スカポンタ〜ン!!」でおなじみの悪役トリオがまたまた参上！　このゲームはドロンボーの３人組を操り、タイムボカンシリーズ歴代のヒーローと闘うＳＴＧの続編だ。ゲーム中の演出は、前作に引き続いてアニメと同じ声優陣が担当。しかも今回は、善玉ヒーローも喋っちゃうのだ。ゲームモードはノーマルとスペシャルが用意されて、２通りのストーリーが楽しめるぞ。また、ド派手な演出でお馴染みの〝ドクロ爆弾〟が、今回はさらにパワーアップ！　その他にもさまざまな新要素が加わり、より爽快なプレイが可能になったのだ。

◀ゲーム性はもちろん、にぎやかさもパワーアップ。「おだてブタ」も健在です（笑）。

〝巨大化ボタン〟でパワーアップ！

前作の、〝ドクロストン〟が一定数溜まった時点で巨大化するというシステムを一新。今回は巨大化ボタンで、いつでも好きなときに巨大メカに変身できるようになったのだ！

▶ドクロストンゲージがＭＡＸ状態だと……。

◀ボタン一つで巨大メカに変身可能だ!!

SLG

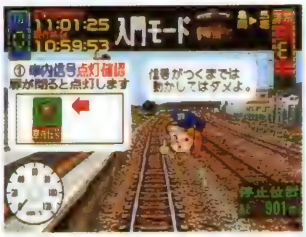
電車でGO!

異色の電車運転SLGが、いよいよPSで「GO! GO! GO! 出発進行!!」

12/18	▶¥5,800 ▶タイトー ▶MC(1ブロック)、専用コントローラ対応

専用コントローラでGO!

「電車でＧＯ！」は、日頃乗り慣れた電車の運転を体験できるという、一風変わったＳＬＧだ。プレイヤーは京浜東北線、山手線、東海道本線、山陰本線の四路線の運転手となって定刻通りの運転を目指す。停車位置を過ぎたりダイヤを乱せばペナルティで時間が減って持ち時間がなくなるとアウトだ。路線によってはさまざまなイベントが用意されていて、悪天候での運転なども体験できるぞ。ちなみに、アーケードで使用されていた特殊な運転装置は同時発売される専用のコントローラ（¥5,800税別予価）として再現されているぞ。また、鉄道に関する貴重な映像資料も多数収録されて、鉄道ファンも納得の一本といえるだろう。



▶初心者に優しい入門モード付き。鉄っちゃん（女の子）が優しくレクチャーしてくれるのだ。

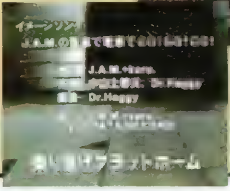
▲停車位置を過ぎるとＡＴＳが作動して急停止。乗客のコギャルに「ヤッダー！」などと文句を言われるぞ。

◀駅到着後、運転の評価が行われる。減点が多いほど、持ち時間も減ってしまう。

ファン必見！　充実のオマケモード!!

映像資料を収めたアルバムモードには、80枚ものスチル写真と高画質のムービーを収録。中でもボーカル付きの「電車でGO! GO! GO!」は必見！　まじめなムービーとお間抜けな歌詞のギャップがグー。

▶鉄道ファン垂涎の写真がいっぱい。それぞれに解説も付いた親切設計だ。



◀ムービーはともかく、イメージソングはかなりぶっ飛んでます（笑）。

©タツノコプロ ©BANPRESTO 1998 ©TAITO CORP. 1996 , 1997

対戦ACT

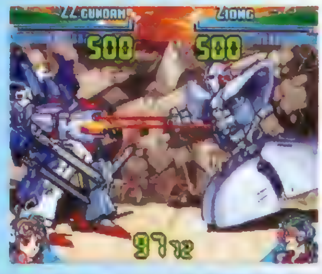
ガンダム ザ バトルマスター2

モビルスーツのダイナミックなアクションが話題になった格闘ACTの第2弾！
今回は新たに追加されたキャラと進化したシステムをドーンと紹介だ。

発売日未定
▶価格未定
▶バンダイ
▶MC(ブロック数未定)
▶2P対戦可

最強のロボット格闘ACTますますパワーアップして再起動！

ＴＶアニメ「機動戦士ガンダム」のシリーズに登場したモビルスーツ（以下ＭＳ）やモビルアーマー（以下ＭＡ）が大激闘する究極のロボット格闘ＡＣＴが、装いも新たに登場だ。今回の「２」では、４機の新型ＭＳが追加されたほか戦闘システムも大きく進化！　さらにド派手なエフェクトで展開する超必殺技も盛り込まれるなど、前作をはるかに超えるクオリティに仕上がっているぞ。まだ開発段階ながら、かなり期待できそうな予感。ファンは要チェックだぜ。



◀前作から登場するＭＳもグ〜ンとパワーアップしているのだ。

▶ＭＳやＭＡなど全12機がエントリー。新人パイロットもいるぞ。

▶キュベレイの超必殺技が炸裂！　使用時の演出もド派手で、言うことナシの仕上がり。

超必殺技追加！

4機の新型MSをチェックだ!

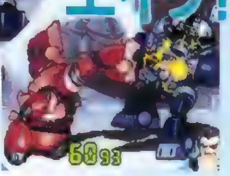
新たに追加されたＭＳは、アッガイ、Ｚガンダム、キュベレイ、ハンマ・ハンマの４機。気になる再現度だけど、今回もまさにＴＶアニメそのまま！　必殺技などもバッチリ再現されているぞ。そのかわり、前作に登場したＲＸ－78ガンダムとνガンダムの２機が削除されてしまった。その２機をマイキャラにしていた人は新ＭＳでプレイしよう。

アッガイ

▲なぜアッガイ……でも超ＯＫ！　アクションも愛嬌たっぷりでイイ感じなのだ。

これでキミもあこがれのアッガイファイターだ

エイッ！



▲▶新型ＭＳを撃破し、目指すは最強の使い手、アッガイファイターだ。でもちょっぴり心配……。

Zガンダム

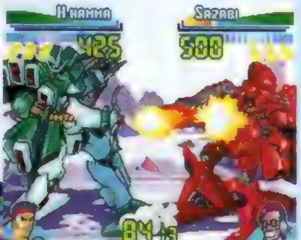
▶中型でバランスは良好みたい。どんな敵を相手にしても有利に戦えそう。

変形も可能!?

◀勝利ポーズは、ウェーブライダーに変形して飛び去るのだ。戦闘中の変形も!?

ハンマ・ハンマ

▶「機動戦士ガンダムZZ」に登場したMS。リーチが長く、攻撃範囲が広いのが特徴。原作通り手をグーンと伸ばしての攻撃が可能だぞ。原作以上に戦えそう……。



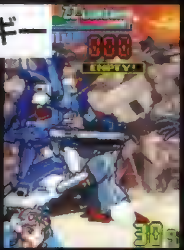
キュベレイ

◀「機動戦士Zガンダム」に登場したMS。ビットやサーベルなど主要な武器はすべて再現されているぞ。２Ｐ側のカラーがMk－IIバージョンなのもイカス！

システムにも変更点が！

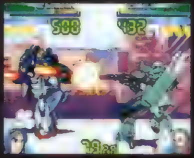
前作では武器を使って消費したエネルギーは自動的に回復したが、今回は制限付きに。また回避やバリアの使用時には体力が減少するように変更されたぞ。このおかげで戦闘時の緊迫感が倍増！　より戦略的に戦えるようになっているのだ。

武器エネルギー



▶ショット系の武器を使用するとエネルギーを消費。これがゼロになると、まったく撃てなくなってしまうのだ。使いどころがポイントになりそうだぞ。

回避&防御


◀避けやバリアを使うと体力を消耗する。逃げてばかりじゃ戦いには勝てないのだ。

▶ビームやミサイルなどすべての攻撃が防御可能になった。

©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1998

3D・STG

チョロQジェット **レインボーウィングス**

あの可愛いボディのチョロQが
大空を舞台に大活躍するぞ!

2月（予）
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC(ブロック数未定)、AC、TC

リアルでコミカルな空中戦!!

チョロQからQジェットへ、今度の「チョロQ」は大空を舞台に繰り広げられるコミカルな3Dドッグファイトだ！　プレイヤーは航空防衛部隊レインボーウィングスとなって、悪行の限りを尽くす空賊団を退治するのだ。デフォルメされた機体は実在の人気機種ばかりで、ループにきりもみ、ブーストダッシュなど、小さいながらもアクションは多彩。また、チョロQならではの頑丈さを生かして、体当たりや壁ターンなど、けっこう無茶な操作もOK(笑)。エリア内に隠された様々なアイテムを駆使して、お邪魔な空賊団をやっつけろ！

▼各ステージには「おもちゃ」を意識した巨大ボスたちが待ち受ける。Qジェットならではのアクロバット飛行で近づいて、トリッキーな攻撃で撃破しちゃおう！

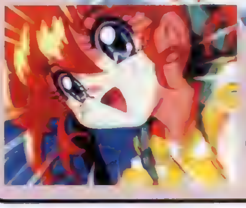
▲最初にプレイヤーが選べるのは、F15やハリアーなど8機種。各機体はそれぞれ性能が違うだけでなく、独自の特殊攻撃やド派手な必殺技を持っているらしいぞ。

◀F15の特殊ボム。前方に火の鳥を放って、凄まじい火柱を生み出す。

迫力のOPムービーも要チェック!

デフォルメキャラに定評のある「MONMON」氏デザインのキャラたちが、画面狭しと大暴れ。ボス戦シーンなどがぎゅっと凝縮されて、チョロQワールド独特の雰囲気が楽しめるぞ。

▶雲海をかき分けて登場する敵の巨大戦艦。



◀キャラの可愛さもバッチリ♥

対戦ACT

闘姫伝承 ANGEL EYES

強烈な連続技と空中戦、
ド派手な超必殺技がアツイ!

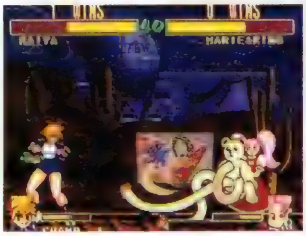
12/11（予）
▶¥5,800
▶テクモ
▶MC(1ブロック)

8人の闘姫たちの壮絶バトル!

大天使の座を巡って、8人の天使たちが火花を散らす。しかしその方法は、人間界で天使と同調する乙女の体を借りて闘うという、何ともはた迷惑なモノだった……。「闘姫伝承」は、アーケードで人気を博した対戦ACTで、小気味よい連続技とド派手な超必殺技（以下、超必）が特徴だ。各キャラには体力ゲージのほかに感情ゲージが設定されていて、ゲージが最大になると超必が使用できる。しかも、体力が減るほどに感情ゲージが溜まりやすくなるので、一発逆転も狙いやすい。ただし、どんな技でもガードキャンセルができるので、超必に頼るだけでは勝ち抜けないぞ。技の読み合いといった格闘センスが重要なのだ。

▶ホーミングジャンプや空中停止など、空中戦を熱くする要素も盛りだくさん。

▲超必発動の刹那、天使の翼がかいま見える。威力のほどは、相手を2〜3発でKOできるほど強力！



◀ブキミな熊の手攻撃。この娘の場合、実はぬいぐるみに天使が降臨しているのだ(笑)。

PSオリジナルモードは要チェック!

PSオリジナルの要素は「ストーリーモード」。格闘部分は変わらないけど、キャラごとの物語が楽しめるぞ。また、このモードには、とっておきのオマケがいくつも用意されているのだ！

▶キリコの姉アカネ。彼女のようなPSオリジナルキャラも何人か登場するぞ。

◀一応主人公のライヤ。性格も見た目の通りの男勝り。

©TAKARA CO.,LTD.1998 ©アストロビジョン ©TECMO,LTD.1996,1997

ACT

メタルギア ソリッド

98年(予)
▶価格未定
▶コナミ
▶対応周辺機器未定

テロリストに占領された核兵器貯蔵庫に、単独で挑む主人公・ソリッドスネークの戦いを描くエスピオナージ(潜入)アクション! 今回は、海外のファンも待望の最新情報を紹介!

世界が注目するハードボイルドACT!

ハードな舞台設定とともに「メタルギア」の世界を構成しているのが、魅力的なキャラクターたち。小島監督がその才能に惚れ込んだという、新川氏の描くキャラクターやメカニックは、独特のタッチで我々を引きつける。下のイラストは、協力者として、また敵として、ソリッドスネークの戦いに彩りをそえる女性たち。カワイイだけのヒロインではない、戦う女性の魅力にときめくのもまたよし、だ。

最終兵器

▲ディテールアップされた〝メタルギア2〞の姿。この、核兵器搭載2足歩行戦車が、究極の敵となるのか?

強化兵士

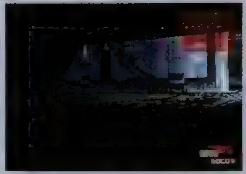
▼彼のコードネームは〝バルカン・レイヴン〞。遺伝子強化をされたFOX HOUND部隊の隊員には、こんな巨大なバルカンを軽々と操る者も。

戦場に咲く美しき花!

状況に応じて視点が変化!

ゲームは、基本的にナナメ上方から見下ろした視点で進行するが、ソリッドスネークのいる場所や状態によって、このように視点が変化。常に周囲の状況を把握することは、任務達成への第一歩だ。

イントルードモード



▶物陰では、視界も限定される。スリル満点。

ビハインドモード

▲いわゆる〝壁張りつき〞状態での視点。角の向こうの様子をうかがえるが、そちらに集中するため死角も生じる。

強力! C4プラスチック爆弾

▶無線式点火装置による遠隔操作で起爆する特殊爆弾。この連続写真のように、壁に仕掛けておいて、敵が近づくのを待って爆発に巻き込む、といった使い方もできる。

Ⓒ1987 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ザ・コンビニ2〜全国チェーン展開だ！〜

SLG

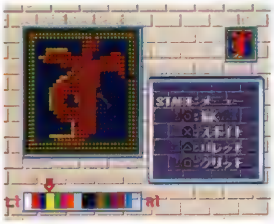
コンビニ経営SLGの第2弾登場!! 今回はさらに楽しい新要素が満載だ！

12|18 ▶¥5,800 ▶ヒューマン ▶MC(7ブロック)

目指すは日本一のコンビニ王だ！

生活に身近な"コンビニ"を題材にした、親しみやすさとテンポの良いゲーム展開が魅力のコンビニ経営SLG『ザ・コンビニ』の続編が早くも登場だ。「2」では前作の雰囲気をそのままに、人事のやりくりや価格設定などの実行コマンドを手軽にしたり、スムーズにゲームを進められる高速プレイモードを採用するなど、プレイを快適にする多くの新要素が追加されている。さらに、舞台が全国にまで広がり、よりスケールの大きなコンビニの経営戦略が展開できるようになったのだ。独自のマーケティング戦略で日本一のコンビニ王を目指せ!!

▲前作の見下ろし型からクォータービューに視点が変更され、フィールドは箱庭的なイメージになった。



▲「2」ではオリジナルのシンボルマークを作成できる。プレイヤーのセンスの見せどころだ。

◀珍品収集やオーナー日記など、ゲームを楽しくする新要素も盛りだくさんだぞ。

メタルフィスト

格闘ACT

派手な必殺技と多彩な武器を駆使して突き進む、エキサイティングな格闘ACT！

1月(予) ▶¥5,800 ▶EAV ▶MC(1ブロック)

狂気にかられた悪の集団を壊滅せよ！

「トゥームレイダース」を生みだしたコアデザイン社制作の3D格闘アクション、「メタルフィスト」がPSに登場するぞ！世界を滅亡させようとする悪の集団を壊滅させ、狂気にかられた独裁者を倒すことが目的のこのゲーム。プレイヤーは強力な武器と必殺技を駆使して敵を倒しつつ、謎や仕掛が豊富に用意されたステージをクリアしていくのだ。

◀リアルな3D空間で迫力のバトルが展開する！

サラブレッドブリーダー 世界制覇編

育成SLG

かつてないスケールで展開する競走馬育成シミュレーション！

3月(予) ▶¥6,800 ▶ヘクト ▶MC(ブロック数未定)

世界レベルで通用する競走馬を育てよう！

日本国内のみならず、海外にも活動の手を広げられるワールドワイドな競走馬育成SLGが登場。この『サラブレッドブリーダー 世界制覇編』では、日本、アメリカ、ヨーロッパの3カ所を拠点に競走馬を育てて、各地で開催される多彩なレースに出走させることができる。また、3カ所で同時に競走馬を育成し、持ち馬同士を対決させることも可能だぞ。

◀レースでは位置取りや仕掛け所の設定が勝敗を分ける。

星で発見!! たまごっち

育成SLG

人気の"たまごっち"がPSに上陸！育成はもちろん新要素も盛りだくさん！

2月(予) ▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC(ブロック数未定)

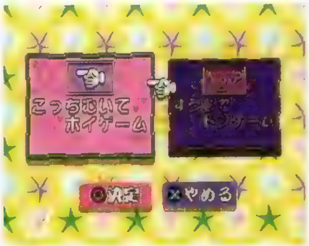
PSオリジナルの新種が約50種類も登場！

「星で発見!! たまごっち」というタイトルからもわかるとおり、PS版『たまごっち』のプレイフィールドは、なんと丸ごと星1つという壮大なもの。プレイヤーは新種のたまごっちたちが生息している惑星を探検しつつ、さまざまな場所で出会うたまごっちにアプローチして仲良くなれる。仲良しになったたまごっちは宇宙船まで遊びに来てくれて、育成が可能になるのだ。たまごっちの育成には、新しく採用されたパラメータの「ステキ度」が重要な意味を持ってくるらしいぞ。

▲病気やストレスに注意しながら、たまごっちを大事に育成するのだ。

◀4つのアクションを駆使して相手の気をひく。仲良しになれるかな？

▶ちなみに、仲良くなったたまごっちは一体しか宇宙船に連れていけないぞ。



▲ミニゲームやイベントなどの楽しい要素も豊富に用意されていて、プレイヤーを飽きさせない。

NBAパワーダンカーズ3

SPG

NBAのテクニカルな要素を忠実にゲームに反映させた、シリーズ最新作！

1|29 ▶¥5,800(予) ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

最新データで迫力の試合を楽しもう！

早くも3作目を数える本作では、97〜98年のシーズン開幕時に予定されている選手のデータを採用。システム面でも、オフェンスとディフェンスのフォーメーションを試合中でも臨機応変に変更できたり、反則を誘ったり仕掛けたりが可能になるなど、より緻密な作戦を組み立てられる新要素が豊富に盛り込まれているぞ。NBAファンは要チェックだ！

◀「オールスターゲーム」が追加されモードはより多彩に。

イワトビペンギンROCKY×HOPPER2〜探偵物語〜

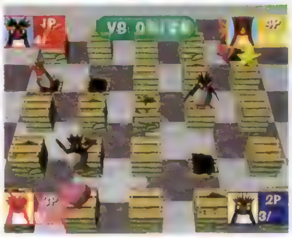
ETC

キャラクター性もミニゲームもますますパワーアップした、ファン待望の第2弾！

2月(予) ▶¥4,800 ▶カルチュア・パブリッシャーズ ▶MC(1ブロック)

南極の氷が溶けるほどアツイぜ！

今回の「2」では、探偵事務所を開いたロッキー＆ホッパーが10種類以上のミニゲームに挑戦！ ゲームの内容が新しくなり、種類も大幅に増えたことで、最高4人まで同時に遊べる対戦モードでは、より変化に富んだ熱い対戦が楽しめるようになったぞ。コミカルなストーリー設定が用意されて面白さに磨きがかかったストーリーモードにも注目なのだ。



◀多人数でワイワイ遊ぶのが楽しいぞ。

©HUMAN 1997 ©1996 Masterpiece Co.,LTD ©1998 BANDAI ©1998 Electronic Arts. ©HECT/N. Okada 1998 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 NBA Properties,Inc.All rights reserved. ©1997 CULTURE PUBLISHERS,POLYGON PICTURES ALL RIGHT RESERVED.

SPG

Jリーグ 実況ウイニングイレブン3

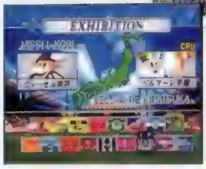
すべてのサッカーファンを熱くした
あの『実況ウイニングイレブン』が帰ってきた!

12|11
▶¥5,800(予)
▶コナミ
▶MC(1ブロック)/2P対戦可

感動の勝利はキミの手でつかめ!!

▶練習モードを活用して、自分の得意なプレイを伸ばすのもいいし、不得意なプレイを特訓するのもいいぞ。

▼スピード感のあるＳＰＧには欲しい機能ももちろん充実。リプレイ機能を使えば、決定的瞬間もバッチリなのだ。



◀チームは全部で17チーム。ヴィッセル神戸でも、もちろんプレイできるということなのだ!

▲スルーパスボタンが設定されたことは、本当にうれしい変更点。ワンツーパスを狙ってみよう。

シリーズを重ねるたびにグレードアップしていく『実況ウイニングイレブン』。第３弾となる今作でもいくつかの変更がなされ、中でも特徴となる大きな変更は、スルーパスがボタン１つで決められるというところだ。絶好のタイミングを見計らって通ったスルーパスは実に爽快! 選手の動きがさらになめらかになった点も、それに拍車をかけてくれるぞ。また、練習モードも追加されたので、コーナーキックのセットプレイなども納得いくまで繰り返し練習できるのだ。

TBL

モノポリー

世界中で愛されているボードゲームが
PSならではの演出をひっさげてついに登場だ!!

12月(予)
▶¥5,800(予)
▶ハズブロージャパン
▶MC(1ブロック)/MT(最大4P)/マウス

独占(モノポリー)して大富豪を目指せ!

発祥地のアメリカではもちろん、日本でも人気のボードゲームがついにＰＳに登場。プレイヤーはアトランティック・シティーを舞台に土地や鉄道などの資産を独占し、財産を増やして相手を破産に追い込むのだ。マルチタップを使うと最大４人プレイが可能なので、さらに盛り上がるぞ。また、コマなどが３Ｄでカワイらしく描かれている点にも注目しよう。

◀30年代風の曲調のサウンドも、雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

TBL

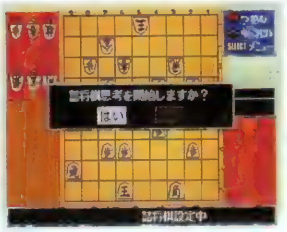
森田将棋

ファミコン版から数えて5作目となるPS版も
手応えある最新のプログラムを搭載しているぞ!!

12|4
▶¥6,800
▶セタ
▶MC(1ブロック)

さらに冴え渡る森田和郎氏のプログラム

コンピュータ将棋どうしの選手権でも、毎年上位にくい込むほどの優秀な思考アルゴリズムを持った『森田将棋』。このＰＳ版も、さらに進化した仕上がりとなっていて、レベルなどの設定が対局中でも変更可能な親切設計となっているぞ。また、自由にコマを配置してから対局や研究が行える"研究室"など、各モードも充実しているのだ。



◀詰め将棋機能ではコンピュータの詰め方を見ることができる。

新作ソフトニュース NEWS

冬をのりきる新作タイトル情報!

今回は新作４タイトルを紹介していこう。『ＤＲＵＩＤ』は、『ウィザードリィ』シリーズでお馴染みのサーティック社のアクションＡＶＧで、謎解きとアクションの絶妙なバランスが魅力だ。『村田基のバッシングビート』は、本格的なバス・フィッシングできる釣りゲー。アナログコントローラ(の振動機構)に対応していて、本物の釣りの感触が楽しめるぞ。『必殺パチンコステーション２』は、「ＣＲモンスターハウス」、「ナナシー」という人気の実機が遊べるパチンコソフト。攻略モードも充実しているので、実機の練習にも最適だ。『かっとびチューン』は、「首都高バトル」などでお馴染みのメーカー・元気から登場する、チューンナップにこだわったＲＣＧで、画面分割による対戦プレイも可能になっている。

DRUID ―闇への追跡者―

▶2|19▶AVG▶光栄▶¥6,800

◀戦闘では直接攻撃だけでなく、地水火風のエレメントを組み合わせた魔法を使うこともできるのだ。

村田基のバッシングビート

▶1|29▶SPG▶イースリースタッフ▶¥5,800

◀魚だけでなく、フィールドも３Ｄポリゴンで描かれている。これで本物の釣りの気分が味わえる!?

必殺パチンコステーション2

▶12|23▶SLG▶サンソフト▶¥4,900(予)

◀今作ではデータベース的な要素が強く、リーチパターンや大当たりパターンを自由に見ることができるぞ。

かっとびチューン

▶2月▶RCG+SLG▶元気▶価格未定

◀登場マシンは７種、チューニングパーツは各車20パーツ以上。しっかりメンテナンスしてレースに挑もう。

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Hasbro Interactive Inc.All rights reserved. ©1997 SETA CORPORATION ©1997 RANDOMHOUSE/KAZURO MORITA ©1998 KOEI CO.,LTD. ©1995-1998 by SIR-TECH SOFTWARE,INC. All rights reserved. DRUID DAEMONS OF THE MIND is a trademark of SIR-TECH SOFTWARE,INC. All rights reserved. ©1998 イースリースタッフ ©1997 SUNSOFT ©TAKEYA ©TOYOMARU ©1998 Genki

NEXT WAVE!?

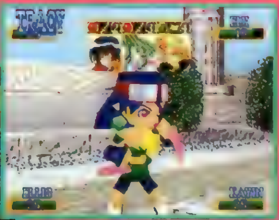
PSの次を見すえる先取り(?)ページ

今回のネクストは？

ハマってしまうと抜け出せない……。それ専用のショップがいたるところで開店されるなど、コアなマニア層を中心に、密かに、しかし確実なブームを巻き起こしているトレーディングカード。そのカードを集める楽しさが味わえる、新機軸ボードゲーム登場!!

『闘神伝』キャラ総出演！ファン待望のTBL!!

基本的なゲームシステムは、オーソドックスなボードゲーム。ただ、戦闘時にカードバトルを採用するなど〝闘い〟の要素を色濃く強調しているのがこの『闘神伝カードバトル』だ。タカラが得意とするボードゲーム、そして今や社会現象ともなりつつあるトレーディングカードの要素を融合したニュータイプのゲーム。PSではすでにお馴染みとなった感のある、『闘神伝』シリーズの魅力的なキャラたちが織り成す新たなる闘いで、ゲームのジャンルを超えた、新たな旋風を巻き起こすことだろう！



▲『闘神伝』といえばやはり格闘。チビキャラのアクションも必見だ。
◀フィールド上にはさまざまなイベントが用意されているぞ。

手に入れたカードはアルバムに収録！

ゲーム中のイベントではカードを入手できることがある。手に入れたカードはアルバムに収録され、自由に見ることができるぞ。もちろん、メモリーカード間でのトレードも可能だ！

◀入手したカードにはキャラボイスメッセージが収録されている。

闘神伝
カードクエスト
©TAKARA CO.,LTD.1997
■11月予定 ■TBL ■タカラ ■¥5,800（予）

PlayStation
ゲームで遊んで、
クイズに答えて、
10万円ゲットだ！
10万円プレゼントキャンペーン実施！
賞金総額
1,000,000円
プレゼント
抽選で10名様
に10万円が
当たる！
10
万円
GOTHAWORLD
micronet Co., Ltd.
TEN
3Dタイプ
戦術級シミュレーション
CD-ROM2枚組
'97年12月18日発売予定
価格6,800円（税別）
蒼空の翼
GOTHAWORLD
'97年12月18日発売予定
プレイステーション専用ソフト
3Dタイプ戦術シミュレーション
価格6,800円（税別）
蒼空の翼で遊ぶ！
そしてクイズに
答える
平成10年2月7日
までに解答を
送ろう！
抽選で10名様
に10万円が
当たる！
詳しくは12月18日発売予定の
「蒼空の翼」取扱説明書、
各専門誌を見てね！
マイクロネット
Micronet
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
開発・販売 株式会社マイクロネット 〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F tel, 011（561）1370
マイクロネットホームページ http://micronetclub.co.jp

PlayStation
DRAGON BEAT
LEGEND OF PINBALL
ドラゴンビート レジェンド オブ ピンボール
ドラゴンモード 各台ごとのイベントをクリアし、エンディングを目指します。
シンプルモード ピンボールを楽しむモードです。
解　説
ドラゴンビートの世界は3つのストーリーで構成されています。
各ストーリーではそれぞれ3人のヒロインが、あなたの助けを必要としています。もちろんモンスター達はあなたの行く手を阻むべく、ビートにのってダンスを踊りながら邪魔をしてきます。あなたの「勇気」と「知恵」と「テクニック」でみごとヒロインを助け出し、感動のエンディングを目指して下さい。
台紹介
●レジェンド●
魔法生物が棲息するジャングルと遺跡のステージ
●オールドタウン●
巨大怪物が出現する海と古都のステージ
●キャッスル●
死霊が潜む平原と古城のステージ
Bad moon rising
Old crest
OLD TOWN
LEGEND
CASTLE
MERMAID
NOW ON SALE ¥5,800(税抜)
map japan
株式会社マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル
お問い合わせ:TEL.03-3433-7092
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TECMO
ノッてかない?
バイレーツ
!
プレイステーション用　ジョッキーレーシングゲーム
Gallop Racer2™
ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY
ギャロップレーサー2
97年度版最新データはもちろん、
お待ちかねの「対戦モード」もいよいよ登場!
秋の競馬シーズン、レースの無い秋の夜長は
自分の家でレースなんていうのもいいんじゃない。
好評発売中!
SLPS 01077／希望小売価格:5,800円(税別)
もらえちゃう〜!
ソフト購入者の中から抽選で
3WAYバッグプレゼント
●ギャロップレーサー2に同梱されているアンケートハガキに必要事項をご記入の上、ご応募ください。抽選で500名様にギャロップレーサー2オリジナル3WAYバッグをプレゼントいたします。●応募締め切り:1997年12月31日(当日消印有効)●当選発表:厳正なる抽選の上、当選者には賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
●商品の仕様等は、写真と多少異なる場合があります。
©TECMO, LTD. 1997
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(土・日・祝日を除く15:00〜18:00)
ADDRESS http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

TECMO
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(月曜~金曜 15:00~18:00)
ホームページ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550

KOEI®

今年の年賀状

プレイステーションで

ワープロソフトとカラープリンタがセットになった。

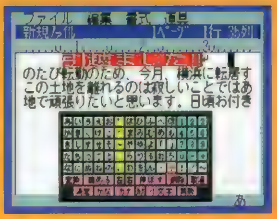
プレイステーション用

ワープロセット

価格
29,800円

- ●人気ゲームキャラほか収録クリップアートは400以上
- ●手紙やオリジナル名刺も簡単操作ですぐ作れる
- ●よく使う文章は自動作成できる「インテリジェント文書作成機能」

パソコンの定番ワープロソフト「EGWORD」と、「LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ」がセットになって超お買い得。コントローラだけで文章が作成できて、「ときめきメモリアル」や「アンジェリーク」等人気ゲームキャラほか、クリップアートは400以上!オリジナル名刺や年賀状も、買ったその日にすぐ作れる!



※プレイステーション本体およびテレビモニターは別売りです。

通信販売

お近くにお取扱い店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせは通信販売専用0120–55–3594(ゴーゴーサンゴクシ)(月～金10:00～12:00/13:00～17:00祝・祭日を除く)

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます)●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。 ■お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

は、おまかせ!
ワープロができる!!
PlayStation
メリー クリスマス
あけまして おめでとう 寅
美紀ちゃんと今日子ちゃんと いっしょに初詣にいこうよ。 また、連絡するね。 さとみ
写真を入れた年賀状も
ゲーム画面もプリントできるすごいヤツ。
プレイステーション用
ワープロセット
(ビデオキャプチャ対応版)
価格 36,800円
●ゲーム画面やビデオ映像を取り込んでひと味ちがうカードが作れる
●デジカメで撮ったスナップで話題のフォトシールも作成可能
ワープロとプリンタのセットにビデオキャプチャ機能を付加。ビデオ入力端子が付いているから、ゲームの画面だけでなく、テレビやビデオ、デジカメの映像も取り込める。アイディア次第で、きみだけのオリジナルなフォトシールや手紙づくりが、もっとたのしくなる!!
12月4日同時発売
セット内容
●ワープロソフト “EGWORD Ver.2.00” ●LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ “CJP1000”
●プリンタ・インタフェース または、[ビデオキャプチャ対応版] プリンタ・インタフェース(ビデオキャプチャ対応版専用)
※写真のプリントサンプルはイメージです。
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■ “ ” マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
「ときめきメモリアル」/©1994-97 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©1997 ERGOSOFT CO.,LTD. ©1997 KOEI CO.,LTD.
リニューアル!!
商品のお問い合わせはこちらへ
株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

PlayStation
TM
HEARTFUL SIM
HOTEL
シミュレーションゲームの新方向。
ハッピーホテル
絶賛発売中!
つぶれかけた「ハッピーホテル」を再建するのは支配人のアナタ
うずまく人、うごめく街をすべて巻き込んだ、

支配人さん、イラッシャ〜イ。
ULATION GAME
HAPPY
ハッピーキャンペーン実施中！
「シアワセのホテル」づくりが、今はじまる。みんなをシアワセにできるのはアナタしかいない……。
●©1997 東映ビデオ/東北新社 ●発売元：東映ビデオ(株)/(株)東北新社
●販売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部
〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527
●東北新社のホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
東映ビデオ株式会社
TOHOKUSHINSHA

マジカルドロップ
応募券
マジカルドロップ
よくばり特大号!
TM
アーケード版とPSオリジナル版の豪華カップリング!
ファンの皆様のため“あとりえ”には書き下ろしイラストが100点以上!
さらに遊びやすく、初心者の方も上級者の方にも楽しめるまさに“よくばり特大号!”
元祖アクションパズルゲーム
コンビニで好評発売中!
5,800円(税別)
コンビニ専用販売
このソフトは下記コンビニエンスストアにてお求めいただけます
ELEVEn
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
お求めはコンビニで!
DATA EAST データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-5370-0729
http://www.dataeast-corp.co.jp

PlayStation
みんなで飛べるパズルゲーム
マジドロ
タロットカード
~プレゼントキャンペーン~
ゲームソフトに同梱のアンケートハガキに記入して送っていただいた方の中から抽選で5,000名様にマジドロ特製「タロットカード」をプレゼントいたします。
応募〆切りは第1回11月末日、第2回98年1月末日消印有効です！
賞品の発表は発送をもってかえさせていただきます。
ここのドロップは
あちこちバラバラに
おりてくるんだ！
DigiCube
©1997 DATA EAST CORP.

ぷよぷよSUN 決定盤
いち！
「とことんなぞぷよ」
初心者の練習から対戦まで、連鎖の仕組みがよくわかる!!
にっ！
「かちぬきぷよぷよ」
大会の雰囲気が家庭でも楽しめる！　1～16人まで参加可能なのだ!!
PlayStation
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
© COMPILE 1997

初回特典
コンパイル特製シール付き!!

大好評発売中!!・希望小売価格4,800円(税別)

社員募集

【募集職種】①2Dグラフィックデザイナー(ドッター)　②3Dグラフィックデザイナー　③DTPグラフィックデザイナー　【仕事内容】①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン　②INDY、INDYGO2、Alias、Softimageなどを使用したゲーム及び映像用CGの制作　③パッケージ・マニュアル・雑誌のレイアウト(MAC使用)　【資格】22～35歳迄の実務経験3年以上の方　【勤務地】広島本社　【勤務時間】9:00～18:00(実働8時間)

待遇DATA　【給与】月給20万円以上　※年齢・経験・能力等を十分考慮の上、当社規定により優遇いたします。　【待遇】昇給年1回、賞与年2回、報奨金制度有、役職・住宅・家族・皆勤・時間外手当あり、交通費3万6000円迄支給　【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社員旅行、定期健康診断、永年勤続表彰制度、慶弔見舞金制度、各種レクリエーション活動あり　【休日】完全週休2日制(土曜日・日曜日)、祝日　※土曜日が祝日の場合、金・土・日の3連休　【休暇】夏季・年末年始休暇、有給、慶弔休暇

会社DATA　【会社概要】設立／1982年4月7日　資本金／9,700万円　社員数／415名　売上高／69億4,400万円(1997年3月期実績)　成長率／145%　代表者／代表取締役社長:仁井谷　正充　主要取引先／(株)セガ・エンタープライゼス、任天堂(株)、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、他　事業内容／●NINTENDO64、セガサターン、プレイステーション等家庭用ゲーム機やゲームセンター及びパソコン用ゲームソフトの開発・販売　●OAアプリケーション・ビジネスソフトの開発・販売　●自社キャラクター商品の企画・販売　●元祖ぷよまん本舗の運営　●イベントの企画制作　●出版　●旅行代理業　開発実績／ぷよぷよシリーズ、魔導物語シリーズ、アレスタシリーズ、他

HOW TO アクセス　【応募】事前に電話連絡をください。応募方法・提出書類等詳細をお知らせいたします。　※応募の秘密は厳守します。※入社日は相談に応じます。

[問合わせ] PHONE:082-263-2993 担当／人事課 大西・越智(おち)(土・日・祝を除く 9:00～18:00)

Act Against AIDS
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

株式会社コンパイル
〒732-8569　広島市南区稲荷町2-16　広島稲荷町第一生命ビルディング　PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン 土・日・祝を除く 9:00～18:00)

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。※「ぷよぷよ」は、(株)コンパイルの登録商標です。

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
封印、解放。
勇者、覚醒。
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
好評発売中
価格6,800円(税抜)
魔軍兵の攻撃！
●本格的フルアニメーションムービーが、かつてない臨場感を演出。
●シミュレーションゲームの面白さが満喫できる戦略シーン。
●雰囲気を盛り上げるアニメーション作画によるコミカルバトル。
●初心者から上級者まで十分に楽しめる、奥深いゲーム性。
豪華キャスティング！
■金丸淳一 ■こおろぎさとみ
■青野武 ■塩沢兼人 ■速水奨
■池田秀一 ■川村万梨阿
■大塚明夫 ■千葉繁 ■関俊彦
■椎名へきる ■佐久間レイ
ナレーション
■永井一朗（総勢25名）
■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp
夢色くらぶ会員募集
TGLのファンクラブです。入会金1,000円、年会費3,000円です。
お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで！
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TGL1997
株式会社テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651

ARTDINK

PlayStation

Carnage Masters World Cup '97

世界を揺るがした激戦の数々は、カルネージ ハートの歴史に永遠に刻まれる。

応募総数913チーム、実機体数約2,739機体！
従来の枠を遥かに超えたスケールで展開された
カルネージマスターズ決定戦が、ついにその熱き戦いの幕を閉じた。
全応募者の頂点。栄えあるカルネージマスターの氏名は、
アートディンクホームページにて公開中。

漆黒を揺るがす、英知の攻防。

様々な思いがこめられたOKEネーム。そのOKEは、後方支援を目的として作られた。敵の飛行高度に合わせ、上空に展開された浮遊機雷"クラーケン"。そして、その厚い装甲。その時、そのOKEは鉄の要塞になった。

そのOKEは、格闘を得意としていた。敵の弾幕をかい潜りつつ一気に距離を縮めようとする。回避運動中のOKEを捉えた一発の大型ミサイル"グリフォン"。着弾の直後、重装甲無人機動兵器が木の葉のように木星の衛星上を舞った。

そして鋼鉄の遺伝子は、新たなる胎動を開始する！

思考バトルシミュレーションゲーム
標準価格：5,700円（税抜）
絶賛発売中

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 5ブロック | マウス対応

カルネージハートEZ 公式ガイドブック＆マスターズファイル絶賛発売中!!
定価：各本体1,200円（税別）
発売元 株式会社ゼスト出版事業部 営業部 東京都中央区新川1-16-14アクロス新川ビルアネックス6F TEL:03-5543-0616

※各チームから1機ずつピックアップしております。都合により割愛させていただいている チームもございます。

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©ARTDINK. All Rights Reserved.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
URL http://www.artdink.co.jp
株式会社アートディンク

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
さぁ〜って♪　来週のサ…じゃなくって今回のアルナムの広告では、私たちがゲームを紹介しま〜す☆　フィールド画面はポリゴンで、視点をくるくる〜っと変えられちゃうから、乗り物に乗っているような感じがするのよ〜！　おまけに、反射神経がある人なら、ザコ戦を全部避けることだってできちゃうんだから！！　さらに、イベントは私みたいな可愛いキャラ達が細か〜く演技してくれるのよ〜。
おめーが可愛いかどうかは置いといて、イベントは思わず笑っちゃうようなセリフが満載だぜ！！　例えば、なんかのパロディネタとか……おおっとちょっと誌面上ではまずいか。そーいや、アルナムってよぅ、発表してからピ〜ッ年もして、やっと発売するんだってな！！　みんなもう忘れちゃってるんじゃねぇ……
ゲシッィィ!!
じゃあ、戦闘について説明するわね。キャラクター同士の仲の良さが反映される「連携」システム、自分のとった行動によって使えるようになる「必殺技」、自分で作る「香華術」……などなど色〜んなオリジナルシステムが満載なのよ♪　戦闘参加キャラクターは総勢22人だから、どのキャラとパーティーとか連携を組もうか、迷っちゃうわね〜。
げーっっ！！　俺、シュレン（男）と連携組んでたら「愛情」関係になっちまったよ〜〜〜（号泣）！！

あとはやっぱりアニメーションよね～。 OVAかと思うようなクオリティのアニメーションはかなりの見ごたえよ～!! 感動と驚きの嵐で涙が出ちゃう～～～っっ。まさか、まさか、○○○○と○○○が○○○○ちゃうなんて～～～～っっ!! こんな常識破りなこともあってもいいの～!?
ほんとだよな～～。○○○が○○○○だとか、実は○○○は○○○○○○だぞ～とかな～。ちょっとこう、声を大にしてバラしちまいてぇよな～。
プレイステーション用RPG
アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ
12月25日発売・6,800円(税別)・3枚組
よろしくね!
よろしくな!
株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

©1996,1997 ASCII Corp. Bits Laboratory

PlayStation
True Love Story★
トゥルー・ラブストーリー
Remember My Heart
リメンバー マイ ハート
12.11発売
標準価格 ¥3,800(税抜)
特製トレーディングカード付
まだ誰も行ったことのない場所。
想い出のアルバムを埋めるのは、あなた…
桂木綾音とテニスコートで…
Secret シークレット
広瀬のぞみと…
後藤育美とボーリングで…
本多智子と植物園で…
Secret シークレット
南 弥生と…
Secret シークレット
春日千晴と…
Secret シークレット
天野みどりと…
草薙 忍と秋祭りで…
Secret シークレット
水谷由梨香と…
Secret シークレット
みさきと…
オープニングテーマ曲
「きみとぼくのうた」
12.17 ON SALE!
歌：菊池志穂
発売：ワンダーエンターテイメント
価格：1,020円（税込）
きみとぼくのうた
コミック
「トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～オフィシャルコミックス」
12.11発売予定
著者：森田屋すひろ
発売：アスペクト
価格：未定　A5判160P
公式ガイド
「トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～公式ガイドブック」
12.25発売予定
発売：アスペクト
価格：未定　A4判160P
NOW PRINTING
大好評・実施中!!
太っ腹
アスキーの年末大予約キャンペーン
予約して買ってくれた人の中から抽選で5,000名様に
「トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～」
オリジナルメモリーカードケースをプレゼント
★応募ハガキの置いてあるお店で受け付けています。
詳しくは応募ハガキをご覧ください。
アスキーホームページアドレス
http://www.ascii.co.jp/et
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

ZOOM-X
PlayStation
THE MATCH GOLF
ザ・マッチゴルフ
メンタル革命
「メンタルゲージ」が
ゴルフゲームを変える!
小さい子から女の子まで ゴルフを知らなくてもダイジョーブ!!
個性あふれるキャラクターが 手に汗にぎる1対1のバトル!!
有名声優を ジャン!ジャン!起用!!
広中雅志 屋良有作 郷里大輔 津賀有子
山崎和佳奈 鶴ひろみ 緒方恵美 八奈見乗児
ファン必携!!
購入者の中から先着3000名の方に
オリジナルシングルCD(出演声優勢ぞろい!)を
プレゼント!!
'98年1月22日発売!!
制作・販売/ズーメックス 株式会社 〒105 東京都港区芝2-29-12 サンシャイン6ビル4F TEL 03-5232-9831/FAX 03-5232-9836 開発/有限会社マーブル
価格:5,800円(税別)

GAME SYSTEM POINT
シューティング
RPG
アドベンチャー
フルボイスシステム
リアルサウンド
CHARACTER VOICE
飯島　愛
ゲーム声優に
初挑戦!!
氷上恭子
飯塚雅弓
RPG「里見の謎」
価格¥5,800円(税別)
SLPS-00613
好評発売中!!
NOW
ON
SALE
価格¥5,800円(税別) SLPS-01054
PlayStation
最新システム搭載、
超本格派ゲーム新登場!!
闘いの中で、みたものは・・・
真実の源に、力あり
何億もの意志、生きたるものに裁きを与えん
その剣たるや、数百億の星を支配し、
全ての混沌を司る
虚無の意志、生命の生み出す混沌を
彼方の海に封印せり・・・
4EVENTS
10101
"WILL" THE STARSHIP
スターシップ・ウイル
株式会社サンテックジャパン
〒166 東京都杉並区梅里1-8-7木村ビル2F TEL.03-5306-4071
©1997 Sound Technology Japan, Inc. 制作協力：沖縄タレントアカデミー
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

'97.11.27
好評発売中
¥5,800

~GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944~

—鉄の記憶—

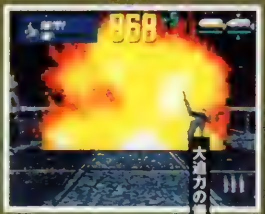
この戦いは誰のため？

戦いとは残酷だ。緑豊かな山村を、家畜が草を噛む草原を一瞬のうちに戦火が包み込む。徴兵制により若者は戦地に駆り出され、恋人が、家族が離散し、心が荒む。《この戦いを終わらせるにはどうすればいい？》「GUNTU」の隊員はフランス北西部へと向かう船の中で自問していた。「俺の仕事で、誰かを救えるのか？」敵は最大の武力を誇るドイツ陸軍だ。「この戦いは誰のため？」彼は押し寄せる疑問を振り切るように銃に弾丸を装填した。1944年、今から半世紀余りもの昔に起こった、出来事である。この続きはゲームの中で確認してほしい。プレイステーションソフト「~GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944~」発売中。

銃過熱機能を搭載！連射に気をつけクールに行こう！

敵陣営はフルポリゴンで表現！

もちろんステージクリア後にプレイヤーの戦果を発表！



大迫力の爆破シーン！

対応 Guncon

相棒(コイツ)は銃だけでいい

2人同時プレイなどというヤワな奴はいらない。
ストイックに1人、正面からやるのがいい。
…相棒はこいつだけでいい。

さあ何も迷うことはない！ 君の愛機(ガンコン)を接続してくれ！ 敵との接触は、もうすぐだ！
プレイステーション用ガン・シューティング「~ ガンツ ウェスタン フロント ジューン 1944 ~」、新発売！

ELECTROCOIN JAPAN CO., LTD.
エレクトロコインジャパン株式会社
〒105 東京都港区浜松町1-10-11 盛電社ビル7F TEL.03-5530-8040(代)
©1997 ELECTROCOIN JAPAN CO.,LTD.

●本ソフトはコントローラでもプレイできます

Guncon および Guncon は(株)ナムコの商標です
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SUNSOFT

期間は1年。ミス・フォトジェニックコンテストが引き合わせた
カメラマンと少女の恋愛フォトストーリー
マルチエンディングの恋愛フォトシミュレーション
熱くシャッターを切りながら、彼女たちとの関係に揺れそう……!

桜井愛美 (さくらいまなみ)
●O型
●T151 B80 W56 H84
●都立豊神楽第四高校一年(共学)

北条綾乃 (ほうじょうあやの)
●A型
●T159 B84 W59 H86
●私立陵聖学園二年(女子校)

織原いずみ (おりはらいずみ)
●B型
●T155 B79 W58 H85
●豊神楽区立第一中学校三年(共学)

私の想いを受けとめてください……。

'97年12月18日(木)
発売予定
●限定版 価格6,800円(税別)
'98年特製カレンダー・キャラクター3人のメッセージカード付
●通常版 価格5,800円(税別)
★サターン版は、'98年1月発売予定です。

Photo Genic
フォトジェニック

←カードケース付
特製オリジナルテレカ

◆PlayStation版キャンペーン／クリアファイル・プレゼント
電撃Playstationとのタイアップにより、応募者全員にクリアファイルをプレゼント!
応募者は、12月12日発売の電撃PlayStationの申し込み用紙に、商品付属(タスキ部分)のプレゼント用応募券(1)を添付し、郵送料分の切手を同封のうえ申し込んで下さい。

◆SEGA STURN版キャンペーン／テレホンカードプレゼント
テレホンカードを300名(桜井愛美・北条綾乃・織原いずみの中からいずれか)に抽選でプレゼント! 応募者は、商品付属のプレゼント用応募券(1)を添付のうえ申し込むんで下さい。

◆発売記念キャンペーン／テレホンカードセット・プレゼント
PlayStation、SEGA STURN版フォトジェニック購入者を対象に桜井愛美・北条綾乃・織原いずみのテレホンカードをセットにして100名様に抽選でプレゼント!
応募者は、商品付属(タスキ部分)のダブルキャンペーン用応募券(2)をPlayStation版とSEGASATURN版共に添 付のうえ申し込んで下さい。

※イラストは「桜井愛美」バージョンです。 ※実際の賞品とは、多少異なる場合がございます。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

©SUNSOFT©フィルインカフェ©ゼロシステム©すぎやま現象
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

サン電子株式会社 サンソフト事業部 〒450 名古屋市中村区名駅3-20-1 サンシャイン名駅ビル2階 ユーザーサポートダイアル TEL052-562-2265

●イラストレーション:すぎやま現象

Ray Corporation

企画原作／制作総指揮:エジプト考古学者　吉村作治
制作・著作:IBIS Inc.&Ray Corporation
発売元:株式会社レイ
〒106東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木ビル
TEL.03-5410-4096　FAX.03-5410-5227
「アンク」ホームページ開設中! URL http://www.ankh.co.jp/

FAX電話からのみご利用できます
TOX24 03(3221)2400(代)
FAX電話から情報BOXセンターを呼び出してください。(自動音声でご案内いたします)
FAX情報は、当誌発売日より2ヶ月間アクセス可能です。
BOX番号 705121 #

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

発売・販売元 GMF
〒101 東京都千代田区外神田2-17-4
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
GMFユーザーサポート
TEL. 03-3257-2380 [月曜日～金曜日（祝・祭日を除く）10:00～17:00]

好評発売中!

価格 **5800**円(税別)

さあ、一緒に『バケーション』しようよ!

●ヒロイン●
新キャラクター3人を加え、個性的な魅力あふれる「卒業」シリーズのヒロインたち15人が水着で大活躍! このボリュームは、最新作ならではの特典です。

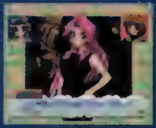
●ストーリー●
「冒険」と「恋愛」、2つのストーリーがヒートアップ! プレイヤーは、この2つのメイン・ストーリーを重ねながら、ヒロインたちと自由に物語を作ることができます。

●イベント●
ストーリーごとに変わる「冒険」と「恋愛」に関するイベントがいっぱい! 多彩なイベントが複雑に絡み合って、プレイするたびに違ったストーリーが生み出されていきます。

●ミニゲーム●
イベントの中には、楽しいミニゲームも豊富に用意されています。ルールもビジュアルも多種多様。また、ミニゲーム内の行動が、彼女たちの好感度に影響を与えます。

●キャラクター・ボイス●
ゲーム中さまざまなシチュエーションにおいて、ヒロイン・キャラクターが実際におしゃべりします。有名声優陣がリアルな「バケーション・ロマンス」を演出してくれます。

●メディア・ミックス●
「卒業Vacation」は現在、CD、ラジオ、書籍、ムックなどで幅広く展開中。今後も、さらに多くのメディアに展開することで、話題性と人気を獲得していく予定です。



※画面はすべて開発中のものです

©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS Inc. / マーカス

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MYCOM 毎日コミュニケーションズ
【商品内容に関するお問い合わせ】ソフト事業開発室 TEL.03(3230)3758
【営業・広報に関するお問い合わせ】出版事業部 TEL.03(3211)2568

書籍

Now on Sale!

卒業Vacation 公式ガイドブック
¥997(¥950)
「卒業Vacation」の全てがわかる必携ファンブック。
特製ポストカード付き。彼女たちの笑顔にもう一度会える。

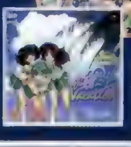
CD

ポニーキャニオン/サイトロンレーベルより発売

Now on Sale!

-Fantastic Character Series-
卒業Vacation CD:¥2,548(¥2,427)
ゲームオリジナルBGMを含む、サウンドトラックCD。

-RADIO DRAMA-
卒業Vacationドラマ CD CD:¥2,548(¥2,427)
ラジオ「ゲムドラナイト」にて放送されたインタラクティブドラマがCDアルバム化! ラジオで放送されなかったシナリオを含んだ完全盤!!



W.I.Z.
シンジケートを壊滅せよ!
AGENT ARMSTRONG
エージェント・アームストロング
—秘密指令大作戦—
PlayStation
タテ ヨコ ナナメニ
ジュウジザイ・・・
ツウカイ シューティング アクションゲーム
イギリス カラ ジョーリク
はつばいけってい
12月4日作戦開始!
充実の30ステージ
4,800円
標準価格(税抜き)
初回特典:先着1万名様オリジナルペンケースプレゼント
プレイステーションクラブ
フェスティバル'97-'98
参加決定! 全国の会場で体験できます。
©1997 King of the Jungle Ltd.
©1997 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
Published by WENet Inc.
Sub-Licensed by Four Winds Software Inc.
All rights reserved.
KING OF THE JUNGLE
株式会社 ウイネット マルチメディア事業本部
〒104 東京都中央区銀座8-3-4 DKビル6F
フリーダイヤル 0120-888-077
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MISSING
宇宙にも、謎の海域があるという…
火の点いた煙草、
飲みかけのスープ。
対戦途中のチェスボード。
不時着したフェリーの船内は
穏やかな空気に包まれていた。
ただひとつ、
乗員乗客が一人もいないことを除けば。
UNIVERSAL NUTS
ユニバーサルナッツ
ユニバーサルナッツ
アドベンチャーゲーム
'98年2月初旬発売予定
価格5.800円（税別）
1997·1998 LAY-UP 内田順久
ストーリー中の重要な用語を検索できる「ホルダーシステム」、ページを逆戻りできる「回想モード」など、新システムを盛り込んだスペースアドベンチャー！
出演 金月 真美・富沢 美智恵・久川 綾・銀河 万丈・中江 真司・大場 真人・塩沢 兼人・磯部 弘・他
キャラクターデザイン 内田 順久 シナリオ
PlayStation
“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
Wide Creative Network
Lay-up
発売元
株式会社レイ・アップ マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7
ーユーザーサポート回線ー
(03)-5467-5065
月～金 10:00～17:00
土日・祝祭日を除く
レイ・アップの新作情報を満載！ インターネットホームページ http://www.layup.co.jp

PlayStation
元禄一五年十二月十五日未明
元播州赤穂浅野家家臣四十七人が、
亡主の恨みを晴らさんがため
本所の吉良邸に討ち入り
見事吉良上野介の首級を上げた。
世に言う赤穂事件である。
しかし、これは真実なのか
数多くの謎を残したまま、真実を
知る人々はこの世を去っていった。
「忠臣蔵」とは何だったのか、
誰が何の目的で起こした事件
だったのか。
今、その謎を解くことができるのは
あなたです。
吉良上野介を殺したのは誰だ？
何をしておる、奥田殿がお主の帰りを
待っておるのだぞ。早く行かぬか。
しかし、ご切腹の場が庭先とは一体
どのような子細か？　片岡殿。
検証・赤穂事件
忠臣蔵
歴史アドベンチャー
平成10年1月発売
価格 5,800円（税別）
東映ビデオ株式会社 03-3545-4519

Riverhillsoft
真実は、謎の裏側に隠れている。
PlayStation
巡業中のサーカス団のシャワーワゴンの中で、
道化師の死体が発見された。
事件の謎に迫るフランク・C・ミントン警部。
そして、第二の殺人は起こった…！
ミントン警部の捜査ファイル
道化師殺人事件
ミントン警部の捜査ファイル
道化師殺人事件
新ビジュアルシステムS.A.M.E.採用の
本格ミステリーアドベンチャーゲーム
膨大な数の精密な原画を元にモデリングされた、新鮮なビジュアル表現
個性あふれ、そして怪しくもある50名以上の登場人物
実力派声優による、感情豊かなナレーションと、ドラマチックな演出のBGM
プレイステーション版
12月4日(木)発売
標準価格 5,800円
(税別)
攻略本
電撃攻略王
ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」公式攻略ガイド
発売：主婦の友社　発行：メディアワークス　価格 950円(税別)
©THINKING RABBIT INC. ©1997 Riverhillsoft Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372 テープにて24時間ご案内しています
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400 祝日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-846-5312 24時間受付)
最新情報はインターネットで！ http://www.riverhillsoft.co.jp/
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

ゲーム業界経験バイブル！作って売って100万本!!

PlayStation

発売日が変更されております。ご注意下さい。

GMF
発売元・販売元

ゲーム制作・販売シミュレーションゲーム

12.11 on SALE

標準価格（税別）
6,800円

GMFユーザーサポート TEL.03-3257-2380
〒101東京都千代田区外神田2丁目17番4号 [月曜日〜金曜日（祝祭日を除く）10:00〜17:00]

Illustration by 藤岡 勝利 | ©1997 GMF/AQUA ROUGE Illustration©1997 GMF/Honey.B

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

JANコード：49-47709-70614-6

私たちって、
フランス最強コンビだし
PlayStation
COMPLETE
onside
SOCCER
1997.12月発売!
Tears
株式会社市川ソフト開発
〒155 東京都世田谷区北沢5-37-12-B1F
Developed by Motivetime LTD. Published under license from Elite Systems Ltd. by Tears / Ichikawa Software R&D co,.Ltd. Sub licence by Four Winds Software Inc. Copyright 1997 Motivetime Ltd.

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

12月は息もつかせぬ新商品ラッシュが君を襲う!! 心して待て!

12月上旬までに発売のハイブリッドカードシリーズ!

発売中!

Piaキャロットへようこそ!!2
1パック10枚入全144種
通販価格1BOX15袋入5850円
(1袋の本体価格371円)

11/29発売

ブルーブレイカー
1パック10枚入全149種
通販価格1BOX15袋入5850円
(1袋の本体価格371円)

12月上旬発売

ヴァリアブルジオ
1パック10枚入全149種
通販価格1BOX15袋入5850円
(1袋の本体価格371円)

12/13発売

ファルコムコレクションVol. 2
1パック10枚入全116種
通販価格1BOX15袋入5400円
(1袋の本体価格343円)

センチメンタルグラフィティ
Sentimental Graffiti

センチメンタルグラフィティ
©マーカス

制服第一弾12月15日発売!

沢渡ほのか,杉原真奈美 通販価格各42000円
永倉えみる 通販価格41000円
山本るりか 通販価格47000円
サイズS•M•L 生徒手帳 校章 学生証付き

Pia キャロットへようこそ!!2

©1997Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.

コスチュームパラダイス製制服 ゲーマーズにて好評発売中!
本体価格49800円
↑こちらの商品の通販は行っておりません

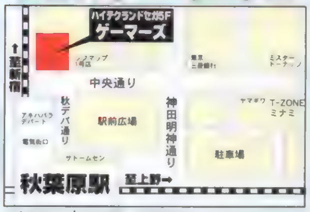
11月下旬~12月中旬発売の新商品

- **ミサの魔法物語テレホンカード**
  全2種 各1200円 11月下旬発売
- **放課後恋愛クラブハイブリッドカード**
  1パック10枚入 1ボックス15袋入
  通販価格1ボックス5850円 12月中旬発売
- **フォトジェニックハイブリッドカード**
  1パック10枚入 1ボックス15袋入
  通販価格1ボックス5850円 12月中旬発売
- **女神転生シリーズ十周年記念**
  ハイブリッドテレホンカード 発売決定!
- **To Heart** コスチュームパラダイス製 衣装
  サイズS•M•L•XL通販価格32000円 12月中旬発売

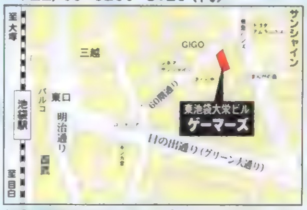
オリジナルドラマCD
12月6日発売
通販価格3000円

旧秋葉原店もリニューアル ますます目が離せない!

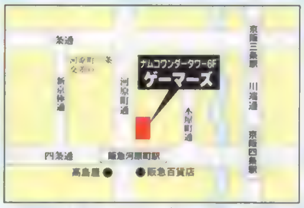
セガゲーマーズ



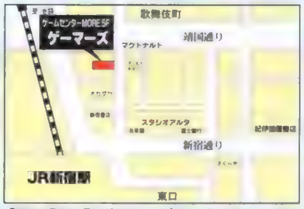
OPEN/10:00~20:00
東京都千代田区外神田1-10-9
ハイテクランドセガ5F
TEL/03-5256-8123(代)



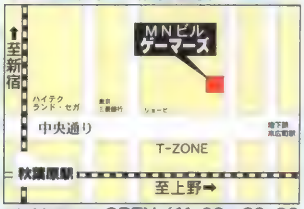
池袋店 OPEN/11:00~21:00
TEL/03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



京都店 OPEN/10:00~23:30
TEL/075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F



新宿店 OPEN/11:00~21:00
TEL/03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンタ MORE5F



秋葉原店 OPEN/11:00~20:00
(日・祝11:00~19:00)
TEL/03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

©1997Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd. ©戯画 1993,1994©TGL 1997 ©HuneX©NEC Home Electronics,Ltd.1996 ©FALCOM

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円(商品がいくつでも)分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

YAG代々木アニメーション学院

大阪校10周年

年間学費65万円でご入学できます。

65万円入学

——入学祝金贈呈——

(H9年内の出願者15万、それ以降は10万円)

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも

［大阪校設置学科］

アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
●ゲーム・デザイナー科(2年)
●アニメ監督コース科(2年)
●背景美術監督コース科(2年)

しかも祝金 15万円 10万円 を贈呈

さらに 2年次は40万円で進級できます

東京校新設学科

●アニメ音響監督コース科(2年)
●SFX監督コース科(2年)
●デジタル映像エキスパート科(2年)
●ライト照明デザイナー科(2年)
●ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
●ミュージカル舞台・演劇科(2年)
●メディア芸術総合学科(3年)

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

良くて安いメディア芸術プロ教育

98.749% 就職・デビュー率 (平成9年3月卒業生)

平成10年度4月生 願書受付中

24時間、無料で医療健康相談!

専用寮・格安居住!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

キャリスマップ CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ、ただいま診察ブック進呈中(無料)
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校
［CG-ARTS協会認定］

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

見学随時 事前にTELを

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
12/23(祝)	12/23(祝)	12/14(日)	12/21(日)	12/7(日)	12/7(日)	12/21(日)	12/23(祝)	12/14(日)	12/14(日)

●学院説明会

盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	金沢市	宇都宮市
2/22(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	2/8(日)	2/11(祝)
横浜市	千葉市	静岡市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	1/18(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/25(日)
松江市	松山市	高松市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市
2/15(日)	2/15(日)	12/21(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年)■CGアニメ・ゲーム科(2年)■ゲーム・デザイナー科(2年)■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)■ゲームサウンド・ディレクター科(1年)■マルチメディア・クリエイター科(1年)■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)■アニメ監督コース科(2年)■背景美術監督コース科(2年)■アニメAVオペレーター科(2年)■声優タレント科(1年)■アニメ音響監督コース科(2年)■SFX監督コース科(2年)■SFX特撮科(2年)■マンガ・コミックプロ養成科(1年)■エンターテインメント・ノベルズ科(2年)■ビジュアル・イラスト科(2年)■ミュージック・アーティスト科(2年)■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-11
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京(11月) 名古屋・札幌(1月) 開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-11代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

美少女&キャラクター満載のゲーム・ビジュアル情報誌
ゲーム雑誌は電撃
電撃G's マガジン
DENGEKI G's MAGAZINE
1月号
11月29日発売
特別定価680円（税込）
いっしょなら寒くてもへっちゃら!!
新作情報
み～んなが知りたい最新情報を、76ページにわたって大紹介!!
悠久幻想曲2
放課後恋愛クラブ
銀河お嬢様伝説ユナ3
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
NOëL ～La neige～
ああっ女神さまっ
大人気！描き下ろしポスター付録
この世の果てで恋を唄う少女
～YU-NO～
ほか、34タイトルを一挙紹介!!
特大別冊付録
「センチメンタル グラフティ」
キャラクターコレクションVol.1
ダントツ人気のNo.1ソフトの全12キャラを4人ずつ、3回連続でその魅力を徹底解剖！イメージイラスト・ゲームビジュアルで魅力的に紹介！ほかに、連載企画「センチメンタル通信」の出張版も合わせて収録！
G'sミュージアム
ゲームの発売が間近に迫った大人気キャラクターゲームのグッズを完全蒐集！オリジナルとなったコミック・ゲームまで完璧に収録。
『ああっ女神さまっ』
© elf 1997 ©Starlight Marry／Media Works,Inc. ©1997 SUNSOFT ©1997 LIBIDO ©RED ©HUDSON SOFT イラスト／明貴美加
© 藤島康介／講談社 ©BANPRESTO 1997 ©NEC Home Electronics,Ltd.※ 画面写真は開発中のものです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.61

今号のソフト売上集計期間 97年 10月20日～11月9日

CHECK POINT

なんと！　返り咲きで第１位に輝いた『みんなのGOLF』!!　スゴイスゴイを毎号のように連発してきたが、これはもう異常事態なのかも……？

売り上げTOP20

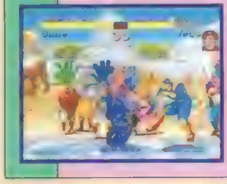
初登場タイトルも５タイトル登場し、その意味では極普通の売り上げランキングであるはずなのだが、何故第１位を「みんなのＧＯＬＦ」がかっさらったのか？　タイガー・ウッズ来日の効果なのか？

1 みんなのGOLF（前回4）

●SCEI／7月17日／SPG／42,789

発売から約４カ月を経て、再びトップに返り咲いた長寿ゴルフゲーム。先日ＳＣＥＩからも100万枚到達が発表された。

2 ストリートファイターコレクション（初登場）



●カプコン／10月23日／対戦ACT／36,046

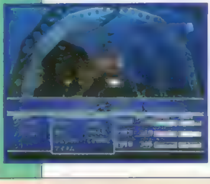
なんだかんだいっても、やっぱり「Ｘ」は盛り上がるよね。人に歴史ありじゃないけど、ソフトに歴史ありって感じですね。

3 MOON（前回8）

●アスキー／10月16日／RPG／31,403

じわじわと人気を上げてきている、斬新な魅力が満載のＲＰＧ。本誌レビューでも賛否両論分かれたが、好順位をキープしている。

4 ファイナルファンタジーVII インターナショナル（前回1）



●スクウェア／10月2日／RPG／28,266

さすがに「Ⅶ」との内容差が極端に大きくはなかったせいか、首位をキープすることはできなかったが、それでも第４位はさすが。

5 フロントミッション セカンド（前回2）

●スクウェア／9月25日／S･RPG／28,206

「オルタナティヴ」の足音が聞こえてきそうなころになって、まだまだ第５位。同一シリーズ２タイトル同時BEST10は実現するか？

6 バイオハザード ディレクターズカット（前回3）

●カプコン／9月25日／AVG／26,875

１月の「２」発売を控えて、ますます盛り上がりつつある『バイオ』。発売日の確定が待たれるところだ。

7 ナムコミュージアムアンコール（初登場）

●ナムコ／10月30日／ETC／26,427

大好評のうちに幕を閉じるアーケード版の名作を集めた「ミュージアム」シリーズ。

8 ブレス オブ ファイアⅢ（前回5）

●カプコン／9月11日／RPG／24,985

スクウェアタイトル中心の大作ＲＰＧの中にあって、この順位は大健闘。続編の発表はまだ？

9 マジカルドロップⅢ ～よくばり特大号！～（初登場）

●データイースト／10月30日／PZG／21,287

ＳＳ版とＮＥＯＧＥＯ（ＡＣ）版の両方が楽しめてしまうというまさに「よくばり」な内容なのだ。

10 ブラッディロア（初登場）

●ハドソン／11月6日／対戦ACT／20,310

「獣化」というエンターテイメント要素がウケている対戦格闘。これも続編を期待したいタイトルだ。

順位	前回	タイトル	データ
11	9	ダービースタリオン	●アスキー／7月17日／SLG／18,578
12	初登場	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	●リバーヒルソフト／10月23日／SLG／14,977
13	15	パワーステークスGrade1	●アクエス／10月9日／ETC／14,177
14	7	モンスターファーム	●テクモ／7月24日／SLG／10,092
15	6	パチスロ完全攻略～クランキープロ～	●日本シスコン／10月2日／ETC／10,002
16	12	DX人生ゲームⅡ	●タカラ／7月24日／TBL／9,259
17	10	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	●コナミ／8月28日／SPG／7,481
18	11	ファイティングイリュージョン～K-1 REVENGE	●エクシングエンタテイメント／9月11日／SPG／7,273
19	13	COOL BOARDERS2 Killing Session	●ウェップシステム／8月28日／SPG／7,151
20	14	サガ フロンティア	●スクウェア／7月11日／RPG／6,937

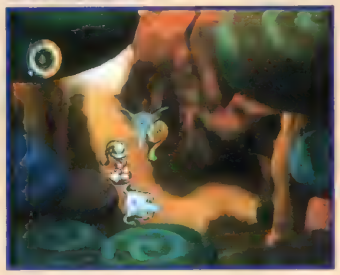
※データは編集部が独自に調査、集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のものです。

第1位はとりあえずおいておく？

とりあえず第１位の「みんなのＧＯＬＦ」についてはおいておくとしよう（笑）。この強さについては、もう言及することがない。

さて、初登場タイトルの中から注目作といえば、やはり『ナムコミュージアムアンコール』。これで最後ということが大きく影響したのかもしれないが、本当にこれで最後というのが惜しいくらいに良く売れているようだ。特に初回特典のついた限定版に人気が集中しているようなので、まだ手に入れていないという人は急い……でも大丈夫だろうか？　コンシューマの名作を収める新シリーズ「ナムコアンソロジー」にも大いに期待したいところだ。他の初登場では「ワールド・ネバーランド」の健闘が目立った。

■MOON



◀様々な意味で「勇者の存在」というＲＰＧ永遠のテーマに挑戦した野心作。独特のセンスを感じさせる無国籍なキャラクターに人気が集まっているのか。

■DX人生ゲームⅡ

▶根強い人気を呼び、前作のザ・ベストとともに非常に長くよく売れているボードゲームの定番。年末に登場する「桃太郎電鉄７」との直接対決が楽しみなところだ。

前評判TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回 2	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ/12月23日/RPG/18,250
2	前回 11	ノエル～ラ・ネージュ	●パイオニアLDC/12月下旬予定/ETC/10,306
3	前回 4	悠久幻想曲 セカンドアルバム	●メディアワークス/2月予定/SLG/9,232
4	前回 1	パラサイト・イヴ	●スクウェア/冬予定/RPG/8,588
5	前回 6	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア/12月23日/RPG/7,944
6	前回 3	バイオハザード2	●カプコン/1月予定/AVG/7,704
7	前回 7	ドラゴンクエストⅦ	●エニックス/未定/RPG/5,992
8	前回 9	機動戦士Zガンダム	●バンダイ/12月中旬予定/ACT/5,121
9	前回 10	ゼノギアス	●スクウェア/1月29日/RPG/4,922
10	前回 20	鉄拳3	●ナムコ/未定/対戦ACT/4,066
11	前回 5	リアルロボッツファイナルアタック	●バンプレスト/1月予定/ACT/3,980
12	前回 19	ときめきメモリアル ドラマシリーズ～Vol.2彩のラブソング	●コナミ/未定/AVG/3,809
13	前回 12	メルティランサー Re-inforce	●イマディオ/12月4日/SLG/3,760
14	前回 13	グランツーリスモ	●SCEI/12月23日/RCG/3,638
15	前回 8	幻想水滸伝Ⅱ	●コナミ/未定/RPG/3,424
16	再登場	トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart	●アスキー/12月11日/SLG/3,323
17	前回 17	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	●ライトスタッフ/冬予定/RPG/3,052
18	初登場	ひざの上の同居人(パートナー)	●カルチュアパブリッシング/冬予定/SLG/2,568
19	初登場	竜機伝承～DRAGOON～	●ケイエスエス/12月予定/SLG/2,260
20	前回 14	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	●フロム・ソフトウェア/12月4日/ACT/2,187

読者人気TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回 1	ファイナルファンタジーⅦ	●スクウェア/1月31日/RPG/17,761
2	前回 5	悠久幻想曲	●メディアワークス/8月28日/SLG/8,132
3	前回 2	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア/6月20日/S・RPG/7,062
4	前回 3	バイオハザード	●カプコン/96年3月22日/AVG/6,206
5	前回 4	サガ フロンティア	●スクウェア/7月11日/RPG/6,051
6	前回 12	ときめきメモリアル～forever with you～	●コナミ/95年10月13日/SLG/5,350
7	前回 6	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	●ガスト/5月23日/RPG/4,521
8	前回 9	女神異聞録ペルソナ	●アトラス/96年9月20日/RPG/4,066
9	前回 8	ブレス オブ ファイアⅢ	●カプコン/9月11日/RPG/3,638
10	前回 11	ダービースタリオン	●アスキー/7月17日/SLG/2,996
11	前回 13	アークザラッドⅡ	●SCEI/96年11月1日/RPG/2,952
12	前回 14	ワイルドアームズ	●SCEI/96年12月20日/RPG/2,881
13	前回 17	フロントミッションセカンド	●スクウェア/9月25日/S・RPG/2,782
14	前回 20	ノエル	●パイオニアLDC/96年7月26日/ETC/2,665
15	前回 7	エターナルメロディ	●メディアワークス/96年11月22日/SLG/2,554
16	前回 15	鉄拳2	●ナムコ/96年3月29日/対戦ACT/2,444
17	前回 19	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー/96年12月13日/SLG/2,403
18	前回 10	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト/96年12月27日/S・RPG/1,926
19	前回 16	幻想水滸伝	●コナミ/95年12月15日/RPG/1,902
20	前回 18	プリンセスメーカーゆめみる妖精	●SCEI/1月24日/SLG/1,776

移植希望TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回 2	サクラ大戦シリーズ	●S・RPG/SS/10,913
2	前回 3	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG/GB,SFC/8,560
3	前回 1	スーパーロボット大戦F	●S・RPG/SS/7,918
4	前回 4	スレイヤーズシリーズ	●RPG/SFC,SS/6,420
5	前回 7	悠久の小箱	●ETC/SS/5,136
6	前回 10	ポケットモンスター	●RPG/GB/5,093
7	前回 11	センチメンタルグラフティ	●SLG/SS/4,708
8	前回 6	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT/AC/4,532
9	前回 5	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	●S・RPG/SFC/3,638
10	前回 8	真・女神転生シリーズ	●RPG/SFC,SS/3,546
11	前回 9	ファイアーエムブレム	●S・RPG/FC,SFC/3,000
12	前回 14	電脳戦機バーチャロン	●ACT/AC,SS/2,755
13	前回 19	下級生	●AVG/Win95,SS/2,568
14	初登場	私立ジャスティス学園	●対戦ACT/AC/2,566
15	前回 12	半熟英雄	●S・RPG/FC,SFC/2,400
16	前回 13	クロノトリガー	●RPG/SFC/2,219
17	前回 16	イースシリーズ	●A・RPG/PC98,FC,PCエンジン,SFC/2,210
18	前回 15	サイキックフォース2012	●対戦ACT/AC/2,140
19	前回 17	TO HEART	●AVG/Win95/1,326
20	前回 20	天外魔境シリーズ	●RPG/PCエンジン,SFC,SS/1,690

ランキング・チェック

さて、お気づきの方も多いかもしれませんが、実は前回から、より直近の集計情報をお届けするための調整期間として、ソフト売上集計期間を従来の2週間から3週間に延ばしている（次回以降は従来通り2週間の集計期間に戻す予定）。できるだけ早い情報をお届けするための努力なのですが、そのためにソフトの集計結果に少々偏りが出てしまったのも事実。2週間の期間で集計していた場合でも後半の週に発売されたソフトは集計期間が短くて、どうしても売り上げデータが伸びにくいという側面があった。それが3週間の集計になるとますますその傾向に拍車がかかり、同一期間内でも3週目に発売されたソフトと1週目に発売されたソフトとでは、集計結果に差が出てしまった（かもしれない）。次号以降、より早い情報をお届けすることで、この問題の解決を図りたい。

また、ついでにこのコーナーのことをさらに明らかにしておこう。前評判と読者人気、移植希望の各ランキングのデータは、ソフト売上集計期間内に届けられたアンケートハガキを集計しているわけではない。基本的に、前々号の読者アンケート集計結果をもとにして、ランキングが決定している。なぜ、このことを明らかにしたかというと、ランキングを見ていて、読者諸君が「あれ？」と思うようなことがあるかもしれないからだ。特に前評判ランキングに、電撃特報でスクープされたビッグタイトルが入っていないということがある。それは、先に書いたような事情を考えてもらえれば当然のことで、例えば今号ではじめて掲載されたタイトルは次々号のランキングに登場することになるわけだ。

さ、データの内容はよくわかりましたね？次号、ランキングステーションのリニューアルをお楽しみに！（唐突）

電撃NEWS STATION Vol.61 Biweekly

イベント PSを遊びたおせるビッグイベント

プレイステーション・クラブフェスティバル'97－'98

今年が初の開催となったPSクラブフェスティバル！ まずは最初の開催地、東京会場の情報をお届けするぞ！

▲会場の中央に設置されていたイベントステージは、３つのステージが背中合わせになったような構造をしていたのだ。

ＰＳ業界この秋一番のビッグイベント、ＰＳクラブフェスティバル'97－'98が、いよいよ11月15日、16日の東京会場からスタートしたぞ。幕張メッセの会場は、中央に設置された３面ステージを中心に、放射状に試遊台の列が伸びていくという斬新な構造になっていて、普通のイベントとはチョット違った雰囲気をかもし出していたのだ。会場を訪れたユーザーは、充分に用意された試遊台で思う存分ゲームをプレイできていたようで、一部の例外をのぞいては行列ができてどうにもならない、なんてことはなかったようだ。また、会場ではポスターや体験版などを配っているメーカーもあった。東京、名古屋の後も、福岡（11月29日、30日）大阪（12月６日、７日）札幌（12月20日、21日）と、まだまだ続くぞ。

試遊台を

▶発売前のソフトが自由にプレイできてしまうなんて、こんなにうれしいことは、ほかにありませんなぁ。

なんと500台も設置!!

◀しかも、これだけたくさんの試遊台が設置されているとなると、どれを先にプレイしようか迷ってしまいます。

ステージイベントも大盛況

イベントステージでは１時間ずつで、各メーカーさん主催のイベントが行われたのだ。ほとんどが、その場で参加者をつのるゲーム大会で、15日に行われたデータイースト主催の「マジカルドロップⅢ」大会などでも、初めてプレイする人が大勢参加していたようだ。ゲームがスタートするとすぐに負けてしまうような人もいたので、これから開催される会場を楽しみにしているキミも、気後れせずにどんどん挑戦しよう。

▲15日に行われた「グランツーリスモ」のイベント。ゲーム大会が行われたぞ！

▶▶▶こんなゲームが大人気!!◀◀◀

今回は、試遊台が十分に用意されていた関係で、さほど待つこともなく、来場者はお目当てのソフトを存分にプレイすることができたようだ。人気を集めていたタイトルは、やはり「グランツーリスモ」（SCEI）、「ゼノギアス」（スクウェア）、「バイオハザード２」（カプコン）などの人気タイトル。ほかには「天誅」（SME）も話題を呼んでいた。

トピック 全国のゲームショップで配布

電撃ハドソン

この年末年始、ハドソンタイトルのすべてがわかる!!

この年末年始に、５つのハードにわたって14本ものソフトを発売する予定のハドソン。そのタイトルすべての見どころ遊びどころを網羅した「電撃ハドソン」が、全国のゲームショップで12月上旬から無料で配布されるぞ。配布される数には限りがあるので、必ず手に入れたいキミは、近所のゲームショップをチェックしよう。収録タイトルは、セガサターンが『サターンボンバーマン　ファイト!!』、「金田一少年の事件簿　星見島」などの４タイトル、ＳＦＣが「爆球連発！スーパービーダマン」の１タイトル、Ｎ64が『新日本プロレス　闘魂炎導』、「Let'sテニス」などの５タイトル。そしてＰＳは『ボンバーマンワールド』、『ネクタリス』、「桃太郎電鉄７」、「BLOODY ROAR」の４タイトルが紹介されているぞ。もっと詳しい情報が知りたい場合は、ハドソン（03-3260-4622）まで問い合わせてね。

▲表紙は、セガサターンから発売される「銀河お嬢様伝説～」のユナだ。

発表会

アトラスの新作はタクティカルRPG

REBUS

岡田耕始氏自ら語った、来年注目のアトラス新タイトル『REBUS』!

さる11月14日、東京・新宿にあるセンチュリーハイアット「白鳳の間」にて、アトラスの新タイトル「REBUS（レブス）」の発表会が行われた。このゲームは、『女神転生』シリーズを産み出した岡田耕始氏（株式会社アトラス　取締役第一開発部部長）が手がける新タイトルということと、あの天野喜孝氏がキャラクターデザインを担当しているということで、会場でもあちこちで驚きの声が上がっていたぞ。発表会では岡田氏自ら「レブス」の魅力について語り、戦闘シーンの映像も初公開された。また、岡田氏がニューヨークの天野氏のアトリエを訪ねた際に撮影された天野氏のインタビュービデオも公開されたのだ。この「レブス」は、３月に発売が予定されているぞ（ゲーム内容はP.30を参照）。

▲ジャンルはタクティカルＲＰＧ。実に強いこだわりが、熱く語られたのだ。

◀岡田氏（写真右）と、同社常務取締役横山氏も自信満々だったぞ。

新製品

ホリ電機のニューラインナップ

ステアリングコントローラ　ゼロテック・他

このカタチは、まるでラジコン！　新感覚のRCG用コントローラが登場だ!!

右の写真を見てもらえばわかるように、ＰＳの周辺機器としては一風変わったコントローラが登場するぞ。姿はまさに、ラジコンのコントローラ。そうです、これはラジコン感覚でＲＣＧを楽しんでしまおうという斬新なコントローラなのです。もちろんハンドルやブレーキ、アクセルなどがアナログ方式になっているので、ハイレベルな操作に要求される微妙なコントロールが可能。ネジコンやアナコン対応のソフトには最適だぞ。しかもハンドリングは３種類からゲームに適したモノを選べるので、ＲＣＧ以外にも活用できるのだ。右側についているステアリングはスポンジ製で、滑りずらく指にフィットするぞ。また、グリップコントローラも新カラーのクリアタイプが登場！　今回はブルー、ピンク、イエローの３種類が同時に発売されるのだ。

▶「グリップコントローラＰＳクリア」発売日：12月４日／価格：¥2,500（税別）

▲ラジコンファンにはオススメ！
◎「ステアリングコントローラ・ゼロテック」発売日：12月18日／価格：¥3,900（税別）

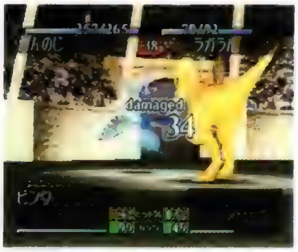
イベント

第2回モンスター甲子園決勝!!

モンスターファーム

うれしい敗者復活戦も行われる、モンスターブリーダーの日本一決定戦が開催!!

ＣＤから生まれたモンスターを育てて戦わせる「モンスターファーム」。このゲームでプレイヤーが育てたモンスターの日本一を決める、第２回モンスター甲子園の大阪決勝大会と東京決勝大会がいよいよ開催！　もうすでに負けちゃったから、というキミにも最後のチャンス！　なんと当日は敗者復活戦も行われるので、もう１度挑戦することができるのだ。また、東京決勝大会が行われる12月23日は、東京代表が決定したあとに全国の決勝戦も行われるので、ハイレベルな戦いを見ることができるハズ。会場ではいろいろなイベントも行われるので、出場しないキミも、友だちと遊びに行ってみよう。もちろん入場料は無料だぞ。詳しくは、03-3222-7630まで（土、日、祝日を除く15：00から18：00）問い合わせてね。



▲前日までに、自慢のモンスターをしっかり育てて、最高の状態にしておこう。

大阪決勝大会
12月14日（日）
AM10:00開場
大阪ビジネスパーク
ツイン21ギャラリー

東京決勝大会
12月23日（祝）
AM10:00開場
有明
TFTホール500

PlayStation
DTL-H2011A対応グラフィックツール
PS GIGA PAINT
PS GIGA paint
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.
TEL.03-3798-2760/FAX.03-3798-2286
"PS"及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

キャンペーン

豪華プレゼントの精霊チャンピオンシップ開催

幻世虚構　精霊機導弾

おのれのガンテクニックを駆使して、全国No.1のハイスコアラーを目指せ!!

ＳＣＥＩから12月11日発売予定のガンＳＴＧ「幻世虚構　精霊機導弾」のハイスコアを競い合うチャンピオンシップが開催されるぞ。期間は発売日の12月11日から来年の1月31日までで、期間中なら何度でも応募可能。最高ポイントをたたき出したプレイヤーには、賞品として「精霊」特製ジャケット（N―3Bタイプ）がプレゼントされるのだ。さらにベスト100までにランキング入りした人も、ガン型コントローラが収納できる「精霊機導弾オリジナルアタッシュケース」がもらえるぞ。参加希望者は、このゲームのMasterモードでハイスコアを出したときのランキング画面を撮影し（ビデオプリンターも可）、住所・氏名・年齢・電話番号を明記して次のあて先まで郵送しよう。

〒107 東京都港区赤坂7-3-37プラースカナダ2F「(株)ソニー・コンピュータエンターテインメント精霊チャンピオンシップ選考委員会」係。なお同一ポイントの場合は最高コンボ数の高い方を上位とし、それでも同じ場合は獲得妖精数の多い方が上位となるぞ。

▶おもにアラスカなどの寒冷地用に米軍が開発したタイプのレプリカジャケットだ。

◀▲気分はもうヒットマン。ケースにはガン型コントローラとメモリーカード1個、そしてソフト1枚が収納可能（付属ではありません）。ランキングナンバー入りライセンスプレートが付いてくるぞ。

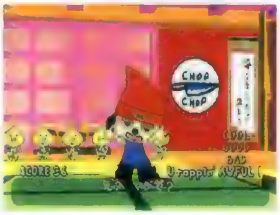
イベント

『パラッパ』キャラデザイナー

ロドニー・A・グリーンブラッド展

スタジオをイメージした会場で彼のハッピーな作品を展示!

あの『パラッパラッパー』の、キャラクターデザイナーでもあるロドニーの作品展示会が、東京・大阪・名古屋の3カ所で開催されるぞ。東京展は渋谷パルコ「スクエア7」にて12月9日から25日の期間（午前10：00から午後8：30）、大阪展は梅田ロフト「ロフトフォーラム」にて12月27日から1月11日の期間（午前11：00から午後8：00）、そして名古屋展は名古屋パルコ「パルコギャラリー」にて3月13日から4月7日の期間に開かれるのだ。入場料は3会場とも500円（学生400円）。彼のスタジオをイメージした会場では、ペインティングをはじめ、彫刻、映像作品、アートファニチャー、コンピュータ作品などのほかにも、現在制作中の作品や試作品までも展示されるぞ。ちなみに開催時間などが変更される場合もあるので詳しい時間や開催期間については各会場に問い合わせてね。


詳しくは渋谷パルコ（03-3464-5111）、梅田ロフト（06-359-0111）、名古屋パルコギャラリー（052-264-8370）まで。

プレゼント

バンダイから100名様に

RX-78ガンダムGP01Fb

発売記念!!　"フルバーニアン"プラモデルプレゼント!

バンダイが1997年版ガンダムマスターグレードシリーズとして、ついに1/100スケールプラモデル「ＲＸ－78ガンダムＧＰ01Ｆｂ（フルバーニアン）」を12月に発売することを決定したぞ。この「ＲＸ－78～」は、ガンダムファンにも特に人気の高いＯＶＡ「0083」シリーズの後半に登場する機体で、この商品では変形合体ギミックも忠実に再現されているのだ。今回の発売を記念して、このプラモデルが合計100名様にプレゼントされるぞ。官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒150-88東京都渋谷郵便局 バンダイ「ガンダムＧＰ01Ｆｂ」電撃ＰＳプレゼント係まで応募しよう。しめ切りは12月29日の消印有効だぞ。

▲この「ＲＸ－78ガンダムＧＰ01Ｆｂ」は、12月に税別価格3,000円で発売予定。まずはどしどし応募しよう。

新製品

目指せラブラブ度100%!!

天地無用! in POCKET

9日間で、どれだけラブラブ度を上げられるかな?

テレビアニメや小説などでも大人気の「天地無用！」が、今度はキーチェーンゲームになって、エクシングから発売されるぞ。このゲームは宇宙船の卵から生まれた魎皇鬼を育てて、9日間で天地とのラブラブ度100%を目指すというモノ。キャラクターは9日間に3回変身するチャンスがあり、プレイヤーの育て方によって様々なキャラに変身するぞ。変身する種類はレベルが上がるにつれて増えていき、中には隠しキャラに変身することも。育てる過程でいろいろなことが起こるけど、うまく育てていかないとラブラブ度100%どころか、ぐれてしまったり、家出してしまうこともあるので注意しよう。ちなみに過去に変身したことのあるキャラは最大12人（？）まで見ることができるぞ。

▲「天地無用！ in POCKET」発売日：12月上旬／価格：¥2,980（税別）／製作：エクシング／販売元：バンダイミュージック

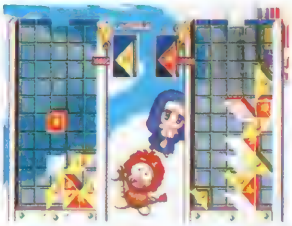
キャンペーン

ハイスコアで賞金を獲得!!

トリパズ　△

24時間電話で受付!　入賞賞金100,000円を目指そう!!

サントスから発売中のＰＺＧ『トリパズ　△』のハイスコアキャンペーンが現在実施中。入賞賞金はなんと10万円。キャンペーンは1月15日まで実施され、24時間電話で受け付けているのだ。応募方法は簡単で、「じかんだよ」モードのＮＯＲＭＡＬレベルで1位に名前を登録することができたら、サントスハイスコア登録所（03-5641-1022）に電話しよう。メッセージが流れたあと、その指示にしたがって、氏名・電話番号・スコアを録音するのだ。新記録がでたら、そのたびに何回でも登録できるぞ。結果の集計が完了したのち、上位入賞者には賞金が送られてくる。その際確認作業が必要になるので、セーブデータは大切に保管しておこう。では、健闘を祈る!!

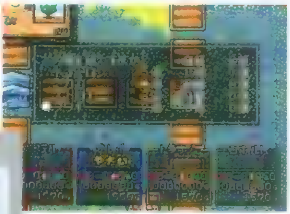

▲「じかんだよ」モードは、文字どおり制限時間内でスコアを競うモード。期間はまだ余裕があるので、どんどんチャレンジだ。

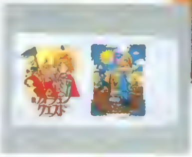
キャンペーン 特製文庫カバープレゼント

フォーチュン・クエスト

TVアニメ化を記念して、ソフト購入者にプレゼントしちゃうキャンペーン開始!

毎日放送での「フォーチュン・クエストL」TVアニメ化を記念して、PSソフト『新フォーチュン・クエスト　食卓の騎士たち』を購入してくれた人へのプレゼントキャンペーンが開始されたぞ。ソフトはもうすでに発売されているので、まだ購入していなかったキミは今がチャンス！　プレゼント賞品は「フォーチュン〜」特製の文庫カバーで、関西地方のTVパニックとアニメイトにてソフトを購入してくれた人だけがもらえる貴重品。文庫カバーは各店舗ごとでなくなりしだい終了となるので事前にお店に問い合わせてね。ちなみにTVアニメは毎週土曜日(25：35〜26：05)に放送中だ。





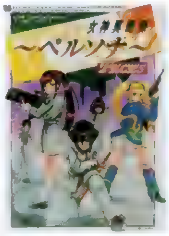
◀ゲームは農作物を育てて収穫を競い合うボードゲーム。価格は5,800円(税別)で好評発売中だぞ。

ブック アンソロジーコミックス

女神異聞録ペルソナ

豪華な作家陣が執筆したお得な1冊!!

アトラスの「女神」シリーズで唯一のPSタイトル『ペルソナ』を題材にした、アンソロジーコミックがケイエスエスブックスから発売されたぞ。執筆に参加しているのは公弥杏捺、御茶まちこ、雨城瑞穂、岩佐あきらこなど現在注目の作家ばかり。ファンは必ずチェックだ。



▶「アンソロジーコミック　女神異聞録ペルソナ」発売中／価格：¥905(税別)／発売元：ケイエスエス

CD 『クラクラ2』主題歌

LADY FIRST

話題のRPGのシングルCD登場

11月27日にSCEIから発売された、PSソフト『クライムクラッカーズ2』。このゲームのオープニングテーマ「LADY　FIRST」のシングルCDが、エアーズから発売されたぞ。歌はゲーム中でも活躍している岩男潤子さん、野上ゆかなさん、宮村優子さんの3人が歌っているぞ。

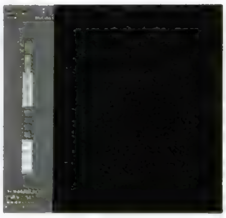
▶岩男潤子の「銀色の都会」がカップリング。◎「LADY　FIRST」発売中／価格：¥1,000(税込)／発売元：エアーズ

CD サウンドアルバム

フロントミッションオルタナティヴ

リョウ・アライ自らがリアレンジ!!

ソフトの発売に先駆けて、『フロントミッションオルタナティヴ』のサウンドアルバムが発売されたぞ。このアルバムは、ゲームのサウンドを手がけたリョウ・アライ自身が再構築しなおした、リアレンジ・ヴァージョン全16曲を収録。



▶「フロントミッションオルタナティヴ／リョウ・アライ」発売中／価格：¥2,345(税込)／発売元：デジキューブ

トピック "エイブ"がお店をジャック!!

ABE a GOGO

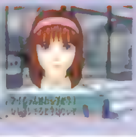
実は『ABE a GOGO』の体験イベント!?

12月6日、『ABE a GOGO』(ゲームバンク／12月11日発売)の"エイブ"がゲームショップをジャックする！　場所は「ゲームズマーヤ」(東京都江戸川区中葛西3-18-17)で、発売前のこのソフトがプレイできてしまうのだ!!

◎詳しい内容についてのお問い合わせは、直接「ゲームズマーヤ」(03-3686-1465)まで電話してね。

電撃NEWS フラッシュ!

『DEBUT21』神崎アイの衣装デザインコンテストを実施中!!



▶彼女が神崎アイ。

NECインターチャネルが98年に発売するPSソフト『DEBUT21』の主人公"神崎アイ"の衣装デザインを募集中だぞ。募集しているのは普段着で、選考の結果、最優秀賞1名、優秀賞3名、特別賞1名が選出され、デザイン協力としてスタッフロールで紹介されるのだ。ゲームでは衣装がポリゴン化されるので、あまりに極端な構造のものや髪型を変えるようなデザインはNG。応募方法はA4サイズの用紙に、全身の正面と後姿を彩色してデザインし、裏に住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して郵送しよう。あて先は、〒101　東京都千代田区神田神保町1-2-5　NECインターチャネル株式会社　アミューズメントグループ「衣装デザイン」係(http://www.neic.co.jp/)。12月5日の消印有効だぞ。

まんが／祥人

つまり 電撃PlayStation増刊 電撃PlayStationD5は かつてないほど スゴイんです

気になるD5の中身は……
★スペシャル：「NOëL La neige」
★体験版：「風のクロノア」「精霊機導弾」「スペクトラルタワーII」「クリティカルブロウ」「ハッピーホテル」「オレっ！トンバ」
★ムービー：「ゼノギアス」「プリズムコート」「RIVEN」
その他オリジナル企画も当然充実！

定価¥980で128タイトル、総計194コのスペシャルセーブデータを完全収録！　史上最強「え～すごーい、あたし、こんなの見たことなぁい」と若めの婦女子がビックリ仰天なD5、12月13日発売です！

そしてさらに次号本誌から……

DPS宇宙計画

発動!

作戦その6

電撃PlayStationVol.62　12/12発売

ＲＰＧがどこよりもはるかにスゴイ！　電撃ＲＰＧ宣言'98 第３弾、完結編はなんと、メモリーカードシールＲＰＧスペシャルが付録なのです。当然それ以外もバッチリ。

電撃PlayStationD5(Vol.63)　12/13発売

体験版、ムービー、オリジナル企画に加えてスペシャルセーブデータを満載！　ＣＤ－ＲＯＭが付録に付いてくる雑誌の中で、最も使える永久保存版。詳しくは左ページを！

電撃PlayStationVol.64　12/26発売

他誌には絶対マネできない！「電撃プレイクエスチョンＳＰ」改め……激厚メロメロブットビ１１６Ｐ別冊付録「攻略ステーションＳＰ」が付いてくる！　'97下半期発売ソフトのことならお任せください！　さらに３周年記念プレゼントなど特別企画が盛りだくさん！　ご期待下さい!

かつてないスケールでお送りする作戦その６。まだまだ続きます。かなり続きます。なにげに気になる貴方は次号以降の情報待とう!

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
コンビニ全国制覇にいってくるニャ。
Convenience 2
注)この様に自分の店のマークも創れるのニャ。
コンビニまるごとシミュレーション
今年3月に発売しロングランセールスを続ける「ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～」の新作が早くも登場します。サブタイトル通り、今度は全国制覇が目標です。前作に比べ、グラフィックのクオリティが格段にアップしマップ数が増加したほか、イベントバリエーション、倍速モードで単調さを解消し、ヘルプ機能や珍品収集など、機能的、システム的にも大幅にバージョンアップしています。
'97年12月18日(木)発売　予価5,800円
●プレイステーション専用CD-ROM●SLPS-01146●プレイ人数(1人)●メモリーカード(8～10ブロック)
Convenience Store Simulation Game
ザ・コンビニ 2
全国チェーン展開だ!
ヒューマン株式会社　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13　■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796　■ホームページアドレス http//www.human.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。 © HUMAN 1997　© 1996 Masterpiece Co.,LTD

次号予告
Next Issue

RPG特集ファイナルでは驚愕の独占情報を大公開! 付録にメモリーカードシールも付き、超!お買い得!!

本誌だけが知る特大スクープの嵐! RPG特集ではあのメーカーのRPG第1弾が! 5大特報で明かされる注目作の新事実、徹底究明の攻略ページも必読だ。60号で募集した先行予約プレゼントの当選者も発表!!

●Coming Soon!
悠久幻想曲 2nd Album／ブシドーブレード弐／ゼノギアス／テイルズ オブ デスティニー／チョコボの不思議なダンジョン／フロントミッションオルタナティヴ…………他

電撃PlayStation Vol.62は
12月12日(金)発売

表紙イラスト●フォトジェニック
©1997SUNSOFT ©1997フィルインカフェ
©1997ゼロシステム©1997すぎやま現象
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

D5だけのスペシャル企画でお贈りする『ノエル～ラ・ネージュ』(独占ムービーあり!)に、大増収録のセーブデータ約130タイトル!! 最強のCD-ROM付録で、向かうところ敵なしですな。

電撃PlayStation D5 次号D5は、12月13日(土)発売

電撃PlayStation Vol.61
1997年12月12日発行 第3巻 第25号 通巻57号
■発行人 染谷恵司
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、井口豪、川村俊陽、草野テツオ
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
AD INDEX

アートディンク……207
アスキー……4･5･210･211
アトラス……242･表3
インクリメントP……88
ウイネット……219
ウーピーキャンプ……112･113
エニックス……111
エレクトロコインジャパン……214
光栄……198･199
コンパイル……204･205
サンソフト……215
サンテックジャパン……213
GMF……217･223
ズーメックス……212
スクウェア……22･23･24･25･26･27
ソニー……233
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2･3･82･83･84･85･86･87
タイトー……114･115
タカラ……8
Tears……224
ティーアンドイーソフト……240･241
テイジイエル……206
データイースト……202･203
テクモ……196･197
デジキューブ……116･117
東映ビデオ……221
東京ゲームデザイナー学院……140
東北新社……200･201
日本ダイレクトメール社……141
パイオニアLDC……6･7
パンサーソフトウェア……231
ヒューマン……236
ピング……110
ブロッコリー……225
フロムソフトウェア……表4
マイクロネット……194
毎日コミュニケーションズ……218
マップジャパン……195
メディアワークス……125
代々木アニメーション学院……226
ライト スタッフ……208･209
リバーヒルソフト……222
レイ……216
レイ・アップ……220

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	27日	RPGツクール3	アスキー	¥5800／ETC	122
2	27日	アサンシア～魔杖の呪縛～	エクシングエンタテイメント	¥5800／S・RPG	
3	27日	HYBRID	エス・ピー・エス	¥5800／STG	122
4	27日	GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944	エレクトロコイン ジャパン	¥5800／STG	122
5	27日	ウォークラフトII：ダーク・サーガ	EAV	¥5800／SLG	122
6	27日	[illegible]	[illegible]	[illegible]／ACT	
7	27日	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800／SLG	122
8	27日	信長の野望 将星録	光栄	¥9800／SLG	
9	27日	あいたくて…～your smiles in my heart～ おろしたてのダイアリー	コナミ	¥1980／SLG	
10	27日	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ	¥4800予定／RCG	122
11	27日	ぷよぷよSUN 決定盤	コンパイル	¥4800／PZG	120
12	27日	実戦パチスロ必勝法！5	サミー	¥5800／ETC	123
13	27日	ガジェット －パスト・アズ・フューチャー－	シナジー幾何学	¥5800／AVG	123
14	27日	クライムクラッカーズ2	SCEI	¥5800／RPG	121+136
15	27日	DX[illegible]ベスト	[illegible]	[illegible]／TBL	
16	27日	ファーランドストーリー 四つの封印	テイジイエル	¥6800／S・RPG	
17	27日	HAPPY HOTEL	東映ビデオ／東北新社	¥5800／SLG	
18	27日	デアデビル ダービー (Dare Devil Derby 3D)	ハーベストワン	¥5800／RCG	123
19	27日	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	¥6800／AVG	123
20	27日	[illegible]ベスト	[illegible]	[illegible]／SLG	
21	27日	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	¥5800／ETC	
22	27日	加藤一二三九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥4800／TBL	123
23	27日	ドラゴンビート～レジェンド オブ ピンボール～	マップジャパン	¥5800／ETC	123
24	27日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	¥6800／AVG	

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
25	4日	A5 A列車で行こう5	アートディンク	¥6800／SLG	123
26	4日	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	¥6800／SLG	100+123
27	4日	エージェント・アームストロング！秘密指令大作戦～	ウイネット	¥4800／ACT	124
28	4日	ワープロセット	光栄	¥29800／ETC	
29	4日	ワープロセット（ビデオキャプチャ対応版）	光栄	¥36800／ETC	
30	4日	森田将棋	セタ	¥6800／ETC	192
31	4日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCEI	¥2000／ETC	
32	4日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.2	SCEI	¥2000／ETC	
33	4日	ダムダム・ストンプランド	SME	¥4800予定／ACT	124
34	4日	サイドバイサイドスペシャル	タイトー	¥5800／RCG	124
35	4日	CRITICAL BLOW	バンプレスト	¥5800／対戦ACT	178
36	4日	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	フロム・ソフトウェア	¥4800／ACT	121+138
37	4日	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	リバーヒルソフト	¥5800／AVG	
38	11日	マリア～君たちが生まれた理由（ワケ）～	アクセラ	¥6800／AVG	185
39	11日	トゥルー・ラブストーリー～ Remember My Heart～	アスキー	¥3800／SLG	
40	11日	サイドワインダー2	アスミック	¥5800／STG	
41	11日	オレっ！ トンバ	ウーピーキャンプ	¥5800／ACT	
42	11日	坂本竜馬・維新開国	キッド	未定／SLG	
43	11日	ABE a GOGO（エイブ・ア・ゴーゴー）	ゲームバンク	¥5500／ACT	
44	11日	対局囲碁 平成棋院	ゲームバンク	¥7800／TBL	
45	11日	Jリーグ実況ウイニングイレブン3	コナミ	¥5800予定／SPG	192
46	11日	[illegible]	コナミ	[illegible]／STG	
47	11日	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800／SLG	
48	11日	幻世虚構 精霊機導弾	SCEI	¥5800／STG	
49	11日	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800／SPG	
50	11日	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	¥5800／対戦ACT	189
51	11日	セロファーンズ	ナインライブス	¥4200／ETC	
52	11日	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	¥5800／ACT	180
53	11日	機動戦士Zガンダム	バンダイ	¥7800予定／STG	10
54	18日	ロックマンDASH～鋼の冒険心～	カプコン	¥5800／A・RPG	77
55	18日	竜機伝承～DRAGOON～	ケイエスエス	¥5800／S・RPG	81
56	18日	わくわくダービー	ケイエスエス	¥5800予定／SLG	
57	18日	AI将棋2	ゲームバンク	¥5800／TBL	
58	18日	維新の嵐	光栄	¥6800／S・RPG	81
59	18日	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX －1997年版－	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／SLG	
60	18日	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	¥5800予定／SPG	
61	18日	フォトジェニック（通常版）	サンソフト	¥5800予定／SLG	90
62	18日	フォトジェニック（限定版）	サンソフト	¥6800予定／SLG	
63	18日	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	¥5800／S・RPG	58
64	18日	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲～	SCEI	¥5800／ACT	
65	18日	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編	SCEI	¥5800／RPG	
66	18日	電車でGO！	タイトー	¥5800／SLG	187
67	18日	Lomax	トミー	¥4800予定／ACT	
68	18日	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥6800予定／ACT	
69	18日	学校をつくろう!!	ビクターソフト	¥5800／SLG	
70	18日	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～	ヒューマン	¥5800／SLG	191
71	18日	パネルクイズ アタック25	FPS	¥5800／ETC	
72	18日	蒼空の翼-GOTHAWORLD-	マイクロネット	¥6800／STG	
73	23日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	¥7900／AVG	
74	23日	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900予定／ETC	
75	23日	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	¥6800／RPG	48
76	23日	グランツーリスモ	SCEI	¥5800／RCG	184
77	23日	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	¥5800／RPG	42
78	23日	桃太郎電鉄7	ハドソン	¥5800／TBL	
79	25日	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	¥5800／対戦ACT	
80	25日	サイバーボッツ ～フルメタル マッドネス～	カプコン	¥5800／対戦ACT	
81	25日	[illegible]	コナミ	[illegible]／SLG	
82	25日	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／ETC	
83	25日	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	データイースト	¥5800／STG	
84	25日	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	バップ	¥5800／ETC	
85	下旬	NOëL －La neige－	パイオニアLDC	¥6800／ETC	
86	下旬	NOëL －La neige－限定版	パイオニアLDC	¥8800／ETC	
87	12月	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
88	12月	プリズナー オブ アイス～邪神降臨～	エクシングエンタテイメント	¥5800予定／AVG	
89	12月	名車列伝Greatest 70's	エポック社	¥5800／RCG	
90	12月	釣り道 海釣り編	OZクラブ	¥5800予定／SLG	
91	12月	…いる！	タカラ	未定／???	
92	12月	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
93	12月	モノポリー	ハズブロージャパン	未定／TBL	192
94	12月	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
95	12月	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン	¥5800／SPG	
96	12月	クロック！パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定／ACT	
97	12月	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	¥6800／RPG	

●97年内発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
98	97年	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
99	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
100	97年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	

●98年1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
101	1日	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800／SPG	182
102	1日	マイクロマシーンズ	ナムコ	¥5800／RCG	
103	8日	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800／ACT	
104	8日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	¥5800／RCG	
105	10日	グルーヴ地獄V	キューン・ソニーレコード	未定／???	
106	15日	バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ	インクリメントP	¥5800／SLG	
107	15日	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
108	15日	ロスト チルドレン	ゲームバンク	¥5800／AVG	
109	15日	MIGHTY BOWLING（マイティボウリング）	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定／SPG	
110	15日	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	¥5800／A・RPG	62
111	16日	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	未定／RCG	
112	22日	信長の野望・全国版	光栄	未定／SLG	
113	22日	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.2～	コナミ	¥4800予定／ETC	
114	22日	ザ・マッチゴルフ	ZOOM－X	¥5800／SPG	
115	22日	トゥームレイダー2	ビクターソフト	¥5800／AVG	183
116	29日	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	80
117	29日	村田基のバッシングビート	イースリースタッフ	¥5800／SLG	
118	29日	Bust A Move（バスト ア ムーブ） Dance & Rhythm Action	エニックス	¥5800／ETC	
119	29日	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	¥5800予定／SPG	191
120	29日	ゼノギアス	スクウェア	¥6800／RPG	54
121	29日	ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群	ビー・ファクトリー	¥5800／AVG	
122	29日	NOON（ヌーン）	マイクロキャビン	¥4800／ACT	
123	下旬	スターボウリングDX	アローマ／ユーメディア	¥7800／STG	
124	下旬	ネクタリス	ハドソン	未定／SLG	
125	下旬	BALL BLAZER Champions ボールブレイザー	BPS	¥4800／SPG	
126	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800／???	
127	1月	なげっと～激録！プルプル商店街～（仮）	アクティアート	未定／ACT	
128	1月	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800／ETC	
129	1月	スノーブレイク	アトラス	¥5800／RCG	
130	1月	バイオハザード 2	カプコン	未定／AVG	172
131	1月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
132	1月	キョロちゃんのプリクラゲーム（仮）	トミー	¥5800／ACT	
133	1月	サテライTV	日本一ソフトウェア	未定／SLG	
134	1月	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800／ACT	
135	1月	REAL ROBOTS FINAL ATTACK	バンプレスト	¥6800予定／STG	
136	1月	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
137	1月	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	ピング	未定／SLG	96
138	1月	大阪湾岸バトル	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	

●98年2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
139	5日	エクサレギウス	イマジニア	¥6800／SLG	
140	5日	提督の決断III with パワーアップキット	光栄	¥9800／SLG	
141	5日	ユニバーサルナッツ	レイ・アップ	¥5800予定／AVG	
142	12日	テナントウォーズ	キッド	¥5800／SLG	
143	12日	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／ETC	
144	26日	アストロノーカ	エニックス	未定／SLG	
145	26日	－立体忍者活劇－ 天誅	SME	未定／ACT	
146	26日	天仙娘々～劇場版～	TimePoint	¥6800／ETC	
147	26日	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス	¥5800／RPG	
148	下旬	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	122
149	2月	Neo ATLUS	アートディンク	¥5800／SLG	
150	2月	激突!! スキーバトル（仮）	アイマックス	¥5800／SPG	
151	2月	R・TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800／STG	
152	2月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800予定／PZG	
153	2月	ファイナルラウンド	アトラス	未定／SLG	
154	2月	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	80
155	2月	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
156	2月	RAVAGE D.C.X	ウイネット	¥5800／STG	
157	2月	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
158	2月	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2～探偵物語～	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800／ETC	191
159	2月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／SLG	
160	2月	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	
161	2月	The Legend Of HeroesIII 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800予定／RPG	
162	2月	「ぶたゲー」でいいんじゃない？	シャングリ・ラ	¥5800／SLG	
163	2月	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	翔泳社	未定／S・RPG	104
164	2月	Project－V6	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800予定／SLG	
165	2月	ナイトメアクリーチャーズ	SCEI	¥5800／ACT	168
166	2月	チョロQ3	タカラ	¥5800予定／RCG	
167	2月	チョロQジェット レインボーウィングス	タカラ	¥5800／ACT	186
168	2月	究極クイズ こたえてプリーズ（仮）	Tears	未定／PZG	
169	2月	くっつけっと	テクノソフト	未定／ACT	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル BEST●プレイステーション・ザ・ベスト ETC●その他

170	2月	EGG	東芝EMI	¥5800／???	
171	2月	ずっといっしょ	東芝EMI	¥5800／SLG	102
172	2月	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
173	2月	バトルラウンドUSA	日本物産	¥5800／RCG	
174	2月	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	未定／対戦ACT	
175	2月	クーリエ・クライシス	BMGジャパン	¥5800予定／ACT	
176	2月	プリズムコート	FPS	¥5800／SLG	
177	2月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／ACT	
178	2月	東京23区制服WARS	マップジャパン	未定／AVG	
179	2月	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	未定／SLG	

●冬予定のソフト

180	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
181	冬	LSD	アスミック	未定／???	
182	冬	東京魔人学園 剣風帖(仮)	アスミック	未定／AVG	
183	冬	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
184	冬	G.O.D pure	イマジニア	¥5800／RPG	
185	冬	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980／ETC	
186	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO	未定／SLG	
187	冬	宇宙のランデヴー～RAMA～	ゲームバンク	¥6800／AVG	
188	冬	双界儀	スクウェア	未定／ACT	176
189	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定／RPG	36
190	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	80
191	冬	サイドポケット3	データイースト	¥5800／TBL	
192	冬	将棋最強2(仮)	魔法	未定／TBL	

●98年3月発売のソフト

193	12日	ロストソード～失われた聖剣～	イマジニア	¥5800／AVG	183
194	19日	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥5800予定／???	
195	下旬	スターオーシャン The Second Story	エニックス	未定／RPG	
196	3月	REBUS	アトラス	未定／RPG	30
197	3月	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	
198	3月	金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～	講談社	未定／AVG	
199	3月	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	¥5800予定／SLG	
200	3月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
201	3月	Tempest X3	J・ウィング	¥5800予定／STG	
202	3月	装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)	タカラ	未定／ACT	
203	3月	ADVANCED V.G.2(仮)	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
204	3月	天使同盟(仮)	テイジイエル	¥5800／S・RPG	60
205	3月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定／ACT	
206	3月	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	未定／AVG	
207	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定／SPG	
208	3月	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定／STG	187
209	3月	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800／SLG	191
210	3月	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
211	3月	プロジェクトK(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／???	

●98年4月発売のソフト

212	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説Ⅰ&Ⅱ ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定／RPG	
213	4月	GoIGoIターボキッズ	テイジイエル	¥5800／RCG	
214	4月	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	未定／AVG	

●98年5月以降発売のソフト

215	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定／SLG	
216	6月	The Legend Of HeroesⅣ 英雄伝説4 紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
217	春	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
218	春	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	
219	春	トランスポートタイクーン3D～めざせ輸送王!	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
220	春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
221	春	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	未定／S・RPG	34
222	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	未定／対戦ACT	
223	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK	未定／対戦ACT	
224	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定／対戦ACT	
225	春	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
226	春	STRAIGHT VICTORY ストレートビクトリー	カルソニック	¥5800予定／RCG	
227	春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
228	春	頭文字D(仮)	講談社	未定／RCG	
229	春	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
230	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
231	春	ときめきの放課後～ね クイズしよ	コナミ	未定／ETC	18
232	春	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
233	春	ミサの魔法物語	サミー	未定／SLG	
234	春	アニマルコマンダー(仮)	J・ウィング	未定／SLG	
235	春	D-O Single Basketball	ジョルダン	¥5800／SPG	
236	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	¥2000予定／ETC	
237	春	ツアーパーティ 卒業旅行にいこう	タカラ	¥5800予定／TBL	
238	春	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800予定／A・RPG	76
239	春	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	未定／???	
240	春	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800予定／RPG	81
241	春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
242	春	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	未定／A・RPG	
243	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800／RPG	
244	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
245	春	英雄志願-GAL ACT HEROISM-	マイクロキャビン	¥6800／RPG	81
246	春	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
247	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	94
248	夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
249	夏	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
250	夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
251	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
252	98年	3D格闘ツクール	アスキー	未定／ETC	
253	98年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
254	98年	深海伝説マーメイド	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
255	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定／STG	
256	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
257	98年	ストライク・ジャガー	ギャップス	未定／STG	
258	98年	ARKS1000～めざせ!究極の召喚師～(仮)	クレフインベンション	未定／AVG	
259	98年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	190
260	98年	あのこどこのこ	サクセス	未定／???	
261	98年	卒業Ⅲ～Wedding Bell～	小学館プロダクション	未定／SLG	
262	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
263	98年	2999年のゲームキッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
264	98年	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	¥5800／ACT	
265	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
266	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
267	98年	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
268	98年	X.RACING	日本物産	¥5800／RCG	124
269	98年	競艇ファイティングスピリット(仮)	日本物産	¥5800／SPG	
270	98年	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
271	98年	最終電車	ヴィジット	未定／ETC	
272	98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
273	98年	メルト～フューチャリングエディby アイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
274	98年	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

275	未定	ギルティギア	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
276	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
277	未定	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
278	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
279	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
280	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
281	未定	Nightmare Project 〈YAKATA〉	アスク講談社	未定／RPG	81
282	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
283	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
284	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
285	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
286	未定	SNKファン・コレクション 餓狼伝説編	SNK	未定／ETC	
287	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
288	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
289	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
290	未定	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー	未定／RCG	
291	未定	CHILL	EAV	¥5800／???	
292	未定	テーマホスピタル	EAV	¥5800／SLG	
293	未定	メタルフィスト	EAV	¥5800／???	191
294	未定	MOTO RACER	EAV	未定／RCG	192
295	未定	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	EAV	未定／ACT	
296	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ(R)コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
297	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
298	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
299	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
300	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800／STG	
301	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク	¥3800／SPG	
302	未定	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800／STG	
303	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	¥3800／対戦ACT	
304	未定	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800／ACT	
305	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
306	未定	ウイニングポスト3	光栄	未定／SLG	14
307	未定	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
308	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定／ETC	185
309	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
310	未定	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
311	未定	実況アメリカンベースボール(仮)	コナミ	未定／SPG	
312	未定	ジャージーデビル(仮)	コナミ	未定／ACT	
313	未定	新体験3Dアクション(仮)	コナミ	未定／ACT	
314	未定	ツインビーRPG	コナミ	未定／RPG	79
315	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
316	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2～彩のラブソング～	コナミ	未定／AVG	
317	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
318	未定	トルフィントリーム	コナミ	未定／ETC	
319	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定／SLG	
320	未定	ブロークンヘリックス(仮)	コナミ	未定／ACT	
321	未定	遊戯王～たたかえ!!カプセルモンスター～(仮)	コナミ	未定／SLG	
322	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
323	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
324	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
325	未定	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
326	未定	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	¥6600予定／RCG	
327	未定	ブシドーブレード弐	スクウェア	未定／対戦ACT	164
328	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
329	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
330	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
331	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
332	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
333	未定	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800予定／ACT	
334	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定／対戦ACT	
335	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
336	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
337	未定	フォックスジャンクション	トリップス	未定／RPG	64
338	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
339	未定	ナムコアンソロジー1	ナムコ	未定／ETC	
340	未定	ひっとばっく(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	未定／ACT	
341	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
342	未定	コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	未定／SLG	
343	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／S・RPG	
344	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA ～EXTREME SPEED～	バップ	¥5800／RCG	
345	未定	聖饑伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
346	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
347	未定	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ	未定／対戦ACT	
348	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
349	未定	星で発見!!たまごっち	バンダイ	未定／SLG	191
350	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
351	未定	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
352	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト	未定／SLG	
353	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
354	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
355	未定	D・O(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800予定／SPG	
356	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	
357	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
358	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／???	

※表記のタイトルは仮題のものです。価格はすべて税別のものです

T&ESOFT

冒険RPG宣言

酒場で冒険の話が盛り上がる。

「ブレイズ&ブレイド」の冒険ステージ“ムーブレシア”の入り口にある酒場には、
この世界の住人たちがいつも集まっている。剣を携えた戦士、すねに傷もつ盗賊、
紋章がついた杖をもつ魔法使い、そして人間と共生しているエルフやドーワフたち。
彼らがいつも話しているのはムーブレシアでの冒険の自慢話.
大半が愚にもつかない与太話だが、中にはキラリと光る情報が混ざっている

PlayStation
散歩気分で冒険に出よう。
酒場を出れば、そこはすぐに冒険のフィールド。
危険がいっぱいではあるものの、散歩気分で、
好きな時に、好きな場所で、好きなだけ冒険ができる。
そのうちに目的が見えてくる。キャラは君好みに育ってくる。
RPGのほんとの醍醐味が味わえる。
仲間はいないか？
ムーブレシアの冒険は、ひとりではつらすぎる。
だから冒険者たちは腕のたつヤツ、気の合うヤツを探す。
どんな力が必要なのか、どんなヤツと相性がいいのか、
仲間の善し悪しが冒険の楽しさを決めるのだ。
ウィザード 女
キャラクターを選択して下さい。
「ブレイズ＆ブレイド」には続きがいっぱい。
気軽に、でも充分に手応えがあるRPG「ブレイズ＆ブレイド」。
酒場での冒険話は、今始まったばかり。
これから発売までの間、
いろんな自慢話を聞いてくれないか？
ブレイズ アンド ブレイド
Blaze & Blade
~Eternal Quest~
©1997 T&E SOFT,Inc.
今冬発売予定！
株式会社ティーアンドイーソフト
新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500　ティーアンドイーソフト・ホームページ http://www.tes.co.jp
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は~』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356 (毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝祭日除く) インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

指して競争だ！
楽しいイベントやミニゲームが満載！
様々な罠を仕掛ける「悪の鉄道王」を倒そう！
世界をまたにかけ、目指せ「真の鉄道王」！
好評発売中
©ATLUS/Earthly Soft 1997
製品に付いているスクラッチカードで手に入れよう！
特大サイコロクッション＆オリジナルステッカープレゼントキャンペーン
特大サイコロクッション
毎月200名様、合計800名様
オリジナルステッカー
毎月1,000名様、合計4,000名様
鉄道王 世界征服の野望!!
キャンペーン応募締切
'98年1月31日(土)消印有効
※詳細は、製品内スクラッチカードの応募要項をご覧ください。
流星野郎のGAME MAX（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24：00～24：30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22：30～23：00
ON AIR！
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■スタッフ募集中！ ［職種］1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。 管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)
ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

電撃PlayStation Vol.61
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月12日発行（隔週金曜日発行）第3巻第25号通巻57号
発行人／染谷惠司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572120498

©Media Works 1997
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-12／12